¥5000

超任一族

第15期

$35

特稿

■ 93年尾遊戲完全一覽

■ 名作RPG大檢閱

■ LASER ACTIVE登陸本港！

■ 超級特殊IC2開發成功、

新作遊戲加圖表

全日本摔角～DASH～

信長之野望・霸王傳

鬥士銅鑼王2

美少女戰士R

超真實麻雀PIV

超任兵蜂II

網球嬌娃

魔神轉生

浪漫傳說2

神槍特警

幪面超人

別冊附錄

YS IV

艾尼沙

排王傳

爆笑勇者

餓狼傳說2

超級輪牌王

神奇魔術

世界橄欖球II

GAIA幻想記

龍珠Z超武鬥傳2

HUMAN格蘭披治2

TEOMO美式足球

① 亂馬1/2 朱猫團的秘寶 完全攻略篇

② 電光必殺技SUPER SF II VS 餓狼SPECIAL！

一部接駁電子遊戲中心街機線路板的

SUPER GUN II
多功能集於一身

SUPER GUN II
提供多項影像輸出

有 AV OUTPUT
有 RGB OUTPUT
有 S-VIDEO OUTPUT

SUPER GUN II
可接多類電視螢幕

可接普通香港線路電視機
可接國際線路電視機
可接中港線路電視機
可接部份RGB電腦螢幕

SUPER GUN II
可作多際式線路選擇

有 PAL 4.43
有 NTSC 4.43
有 NTSC 3.58

歡迎任何舊SUPER GUN 換 全新多功能 SUPER GUN II

總代理及維修部： GT COMPANY
九龍深水埗福華街高登電腦商場一樓83號
Shop No. 83, 1/F., Golden Shopping Centre, Fuk Wah St., Kowloon.
Tel: 720-4162 Fax: (852) 386-9730

總經銷：富利電子有限公司
（FREETRONIC LTD.）

地址：黃金商場地面39號鋪
電話：7280316
傳真：7084786

磁存磁碟中，用戶可自行加、減密碼；更有智能可自動將屬於目前記憶體中遊戲的有關密碼去修改遊戲，無需按入遊戲編號，既簡易方便，又不會因遊編號混亂而用錯密碼引至死機。

- 可讀任何磁碟遊戲，更獨家可讀 MGD 13.5M 格式磁碟。
- 有 FORMAT 、 SAVE 、 COPY 、 RENAME、DELETE……等磁碟操作，方便實用。
- 獨有系統自我檢測功能，方便驗收及快速維修，保證質素。
- 訂製專用 IC， 玩 GAME 最穩定，保證玩 GAME 最爽。

打 GAME 而影學業或工作，加上無需次次 LOAD 碟（玩同一遊戲）而避免磁碟被「提早玩完」。

- 多 GAME 合一功能，根據你所選配的記憶容量，可以將一個或多個遊程式同時存入超任博士 3 中，以後一套遊戲便可以選 GAME 來玩，方便無比。
- 可輸入 7-14 位格式的 MGD 或金手指改 GAME 密碼；並可顯示遊戲程式資料內容，幫助你分析、搜尋、修改遊戲資料，令遊戲改為不死、無敵版，或可自創改 GAME 密碼，其樂無窮。
- 內置式多功能解碼器，適合多款遊戲，無需另購其它解碼器，雙倍實用。
- 特設簡易操作模式及全功能菜單選項式，可自行設定，並有中文或英文提示（或英文加另一種文字提示）供選用或重新選定。

邦谷企業有限公司出品

香港總代理：麥高玩具有限公司
用户服務部：九龍深水埗福華街
黃金地庫商場8號

GAME DOCTOR SF III ®
〈獨家功能，傲視同群〉
超任博士 III
●全球唯一一部可以令你玩遊戲盒帶時獲得慢動作，無限復活(又稱逐格 SAVE)等特异功能。專利設計，仿冒必究(已取得美國、台灣等地註冊專利)。
●功能最強勁齊全的遊戲磁碟系統。獨家率先為磁碟引入慢動作及無限復活功能；並可以將逐格 SAVE 資料寫入磁碟，以便日後重玩此遊戲時從磁碟中取回資料，可以從 SAVE 之處開始玩下去，無需重頭再玩。
●UDR 無間斷記憶保存技術獨步天下，即使熄遊戲機後仍可保存所有遊戲程式及逐格 SAVE 等資料，令你可以不受限制，無須要一次過打爆機，而可以分幾次日子打 GAME，利用逐格 SAVE 從上
其它功能，實用齊全
●內置開機線路，免用機帶。
●出廠 16M，可另購專用擴展卡自行加裝至 24M 或 32M，無需拆機開殼或送回代理店，方便靈活。
●可導錄 BACKUP 遊戲帶中資料到本產品記憶體中，方便作研究、修改。
●直接 RUN 遊戲時有 NORMAL、SUPER 及 TRY MODE 三種模式以供選擇。
●可將 MGD 或金手指改 GAME 密碼保存

訊聯直銷禮品廣場

查詢及定購 電話：3870779
FAX：7810503

Q版

SUPER PRO. FIGHTER

超任霸王 16M — 32M

霸王

Q版霸王 保證玩遊戲最多、最快，並送即時SAVE及慢動作功能。

優點：

■16M-32M自由選擇價錢最平。

■可逐格SAVE遊戲資料及落碟，而慢動作則絕對不會閃及停機，星球大戰及BOMBER MAN獨家可SAVE。（保證是SAVE遊戲最多）

■內置FX解碼線路，只需將原裝STAR FOX盒帶插上便可用磁碟執行。日後同樣遊戲也可同時執行。（要執行STAR FOX或FX遊戲只要更換分離插座，每個只需H. K. 50元）

■內置D. S. P解碼線路，配上D. S. P CARD馬上可執行所有同類D. S. P遊戲。（霸王首創）

■金手指PASSWORD SAVE功能，可免每次輸入密碼。

■首創REAL TIME SAVE及金手指同時使用。兩樣功能同時執行。

■首創放大縮小畫面及WINDOW顯示畫面功能方便使用。（版權所有切勿仿冒）

■分離插座設計，方便日後擴充。

■可執行其它機種遊戲。

■讀碟速度最快，絕不會中途ERR及停機。

■全港分銷商超過二百間隨時提供良好售後服務。

■保用一年。

■歡迎以任何機種更換Q版霸王，保證最平、最快。

■歡迎16M霸王擴充24M及32M請認明有總代理之封條及保證咭，才真正有保證。

維修服務部：九龍深水埗高登購物中心22號

華舍有限公司 TEL：387-0223 FAX：386-7980

WHOLESALE / EXPORT ARE WELCOME !

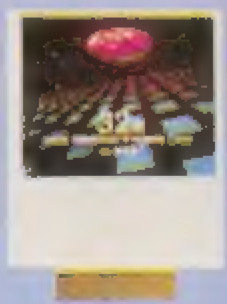
威龍貿易公司

WAI LUNG TRADING CO.

MGD Ⅱ特約批發商

16M DOCTOR卡

8M DOCTOR卡



32M DOCTOR卡

SF界卡

MD界卡

PC界卡

經營批發各類家庭電視遊戲機、手提遊戲機、萬用遊戲博士、各類遊戲盒帶及磁碟遊戲等等。

總店：黃金商場地面38號　TEL：3605087

UFO Super Drive 超任專用磁碟機

HYPER VERSION 3.0 加强版本

現已推出

*18M
*26M
*34M

大容量

超任專用磁碟機

其它牌子 也許不易!! 多2M??

- 大容量 內置分體式RAM CARD，可以隨時UPGRADE，至更大記憶
- 比其他牌子多 2 M 用作儲存額外資料及運算，使隨時SAVE功能更暢順，至於其它牌子絕大部分會出現花面及HOLD機現象 (例如街頭霸王 2)

**為配合街霸之四大天王之推出，現可替舊有客戶UPGRADE至26M

新增功能：

1.X-TERMINATOR™ CODE〈密碼寶〉對應〈首創〉可執行密碼寶之密碼。
2.最强勁之帶上碟功能〈首創〉
可顯示遊戲帶的結構，DSP, S-RAM遊戲名稱，自動分析，〈例如最新使用DSP之遊戲SUPER AIR DIVER均可即時由帶轉錄為磁碟。
3.加快讀碟速度：
針對市場上各種磁碟不同之FORMAT，主機自動分析而選用最快的讀碟速度。
4.在玩遊戲當中，可隨時進入使用X-T秘技或取消使用秘技，非普通金手指密碼可比。

UFO 18M,26M版本均可玩街霸〈TURBO版〉

UFO 系列

第二彈 **街霸** Joycard

(超任專用)

優點特多：

1.附加絕招專用制
2.Auto-fire功能
3.慢動作功能

輕輕一按，絕招即出。
昇龍拳、波動拳、
旋風腿、噴火、發電…即可使用。

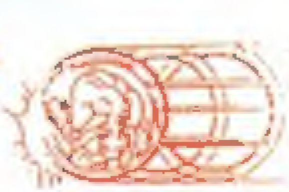
第3彈 X- Terminator

密碼寶 (超任專用)

功能：

1. 秘技功能
2. 自動找尋密碼功能
(包括最新及將來遊戲)
3. 慢動作功能
4. 歐、美、日盒帶轉換能
功能。

密碼寶乃玩超任遊戲之加强配件，只需將遊戲盒帶或磁碟機放在密碼寶上便可。



DISTRIBUTOR: 新成公司

Agent: UFO COMPANY

Fax:(852)3610261

All names, log & releated indicia are trademarks of thier respectives companies

最新X-TERMINATOR™密碼均於各大遊戲雜誌上登載。

mgh

雙用MGH紀念版

ASIC POWER

…之資料容匯於一顆極精密的特定…
APPLICATION SPECIFIC
…各種先進功能，十…
…同時還特別增加了一…
可自行將 MGH的…
如欲了解更…
版一 ASIC POWER 的資料…
向金星公司及其它…

雙用MGH紀念版－將會為大家帶來意想不到的驚喜！！

金星的標誌　產品的信譽

大優惠
16M　$1780
24M　$2090

出口及維修部：金星電腦(香港)有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪
SHOP NO 38 GOLDEN SHOPPING CENTRE 146 152 FUK WAH ST SHAMSHUIPO KLN H K TEL 3614991 FAX 36,4987

總經銷及陳列室：

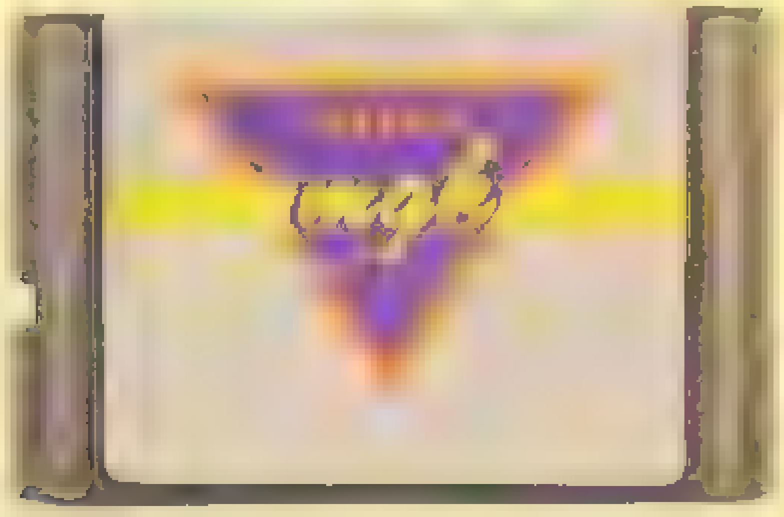
新大生公司NEW TAI SANG CO.
高登商場51號鋪　TEL : 7207378

第二場
高登商場.8號鋪　TEL : 7286220

兩個MGH不可缺少的好幫手！
您又怎能錯過呢！

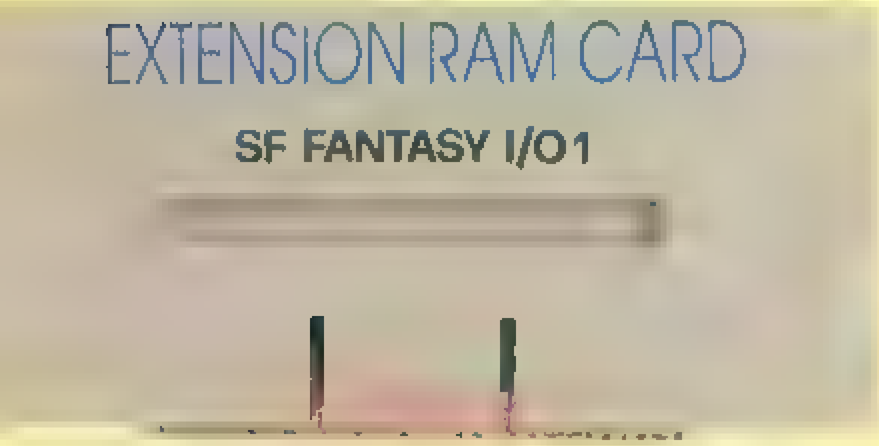
24M

新貨再度上市！



功能包括：
(1) 可作即時SAVE功能，包括ACTION GAME及射擊遊戲達八成。
(2) 可將即時SAVE資料存於磁碟上，作永久保存。
(3) 慢動作(SLOW MOTION)功能，可更容易將遊戲完成及過關。

新產品！



MGH EXTENSION RAM CARD 將於8月中面世：
此卡集三大功能於一身：
1.可即時將MGH容量提升至24M,保証可玩TURBO SF II。
2.備有開機線路。
3 備有SF FANTASY I/O 功能。
詳細情形可向金星電腦有限公司及各大分銷商查詢。

功能包括：
(1)可玩新PROTECT之遊戲。
(2)附有最新開發之開機線路，保証絕不會令磁碟機系統有任何影響及HOLD機，運作穩定！

總代理及維修部：金星電腦(香港)有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 146-152 FUK WAH ST.,
SHAMSHUIPO, KLN, H.K. TEL：3614991 FAX：3614987
總經銷及陳列室：

新大生公司	夢工場
高登商場51號鋪	高登商場18號鋪
TEL：7207378	TEL：7286220

MT-2

經驗＋專業知識＋尖端科技＝MT-2
（永恆不變的方程式）

獨家使用最新設計邏輯式解碼系統 (LOGIC DECODE SYSTEM —簡稱L.D.S)
——只需輸入軟件程式，便可玩所有PROTECT遊戲及毋需更換插腳。

超卓功能包括：

1) 新穎圖象化功能畫面設計。
2) 內置金手指程式——可儲存四個不同遊戲之金手指密碼於磁碟系統內，毋需重新輸入；並附有自行檢查密碼功能。
3) 獨有可顯示中英文遊戲名稱。
4) 內置自動檢查系統功能。
5) 可即時顯示磁碟剩餘容量及FILE數目。
6) 內置即時SAVE功能。
7) 金手指及即時SAVE功能，均可用於遊戲盒帶資料內。
8) 熄機後，遊戲資料仍能保存於系統內，毋需再LOAD磁碟。
9) 內置開機線路。
10) 可使用磁碟軟件，作即時 UPGRADE及加入新增功能；並設有擴展插槽，方便加入新功能硬件。

其它功能及特點：

1) 可讀取所有磁碟遊戲。
2) 備有COPY、DELETE、FORMAT……等等，必需功能。
3) 可RUN IC CARD
4) 使用特別訂製之ASIC積體回路，運作更穩定及更省電。
5) 備有16M及24M可供選擇，並可擴展至32M。
6) 一年完善保用。

MT-2 —羣雄割據中的必然優勝者！

出口及維修部：金星電腦（香港）有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪　TEL: 3614991　FAX: 3614987

總經銷商：新大生　高登51號鋪　TEL: 7207378
夢工場　高登18號鋪　TEL: 7286220

超任攔截者超強功能，傲視同群！

① 內設16M DRAM並可擴充到32M。
②內設256K SRAM可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片，
DISK TO CARD CARD TO DISK。
③內設4.9A DOS玩遊戲，COPY遊戲均不需再用DOS磁片。
④其他品牌碟機遊戲均可直接玩，或COPY
⑤資料LOADING速度最快，8M只需20秒，12M只需30秒。
⑥造型一體設計，外觀最優美，不需外加電源。
⑦功能超强完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
⑧卡帶對磁片可直接COPY，磁片對磁片也可直接COPY。

攔截者程式碟4.9BC功能說明.

超任攔截者新程式碟4.9BC的功能除了保存以往4.98C及4.9AC DOS碟的功能外。

新增加的功能包括以下幾點。

①抄遊戲可以用未經FORMAT的磁碟（2DD碟或2HD碟都可以直接使用）。

②用在M機（不能自行抄遊戲的攔截者）上，一樣可執行卡帶COPY到磁碟的功能。

③新程式碟4.9BC通用於攔截者產品系列所有單用機及兩用機。

總代理：創業有限公司

門市部地址：九龍深水埗福華街146－152號黃金商場地面20號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
Tel : 7297738 Fax : 3042461

攔截者壹機多用，無敵配匹
16M攔截者特價酬賓

16M攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲只售$1870

16M攔截者單用機玩世嘉遊戲只售$1550

16M攔截者已面世，可玩齊世嘉及超任新上市16M以下遊戲。玩超任遊戲只需加界面專用機可執行新推出"街頭霸王II"

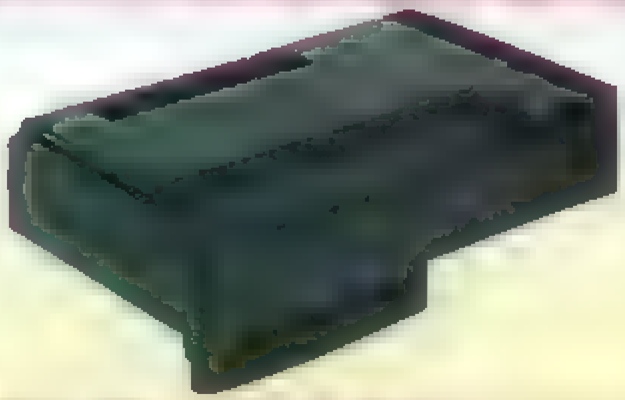
用12M磁片，可放多個遊戲，節省大量金錢。外留SAVE CARD，可以將SAVE CARD的資料儲存落5.2C DOS永久保存。一個SAVE CARD可做無限遊戲記憶儲存。

(超任遊戲可同樣執行。) 不需用DOS碟，開機自動執行2HD磁片。

攔截者不必分辨2HD及2DD版本。

4.99C及5.2C DOS讀8M遊戲只需20秒。

超任攔截者界面專用機



功能

1 將攔截者接駁超任界面專用機，再放在超級任天堂主機上面，就可用磁碟片玩齊超任遊戲，為消費者節省大量金錢去買卡帶。

2 將攔截者擴充至16M，玩齊16M以下遊戲，(包括6月份街頭霸王II)

3 用12M容量的2HD碟儲存遊戲，可節省大量磁碟片。

4 首創不需要DOS碟開機，讀碟最快，馬上有遊戲玩，以及讀碟抄碟時不用放入DOS碟。

5 SAVE 遊戲功能，可用原有攔截者SAVE咭儲存遊戲資料，不用另買SAVE咭，同時，可將SAVE咭上資料轉到磁碟。

6 操作簡單，方便，絕不停機。(同類產品畫面不穩及停機現象)

7 本產品適合於任何NTSC及PAL線，遊戲畫面解像清晰。

香港總代理：創業有限公司

門市部地址：九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號

SHOP 20 G/F 146-152 FUK WAH ST GOLDEN BLDG SHAM SHUI PO KLN TEL 729 7738 FAX 304 2461

攔截者 MEGA DISK

淘大
威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全港款式最多最齊

MEGA-CD

P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

G.T.
[illegible]
超任 [illegible]
[illegible]
MGD [illegible]
攔截者

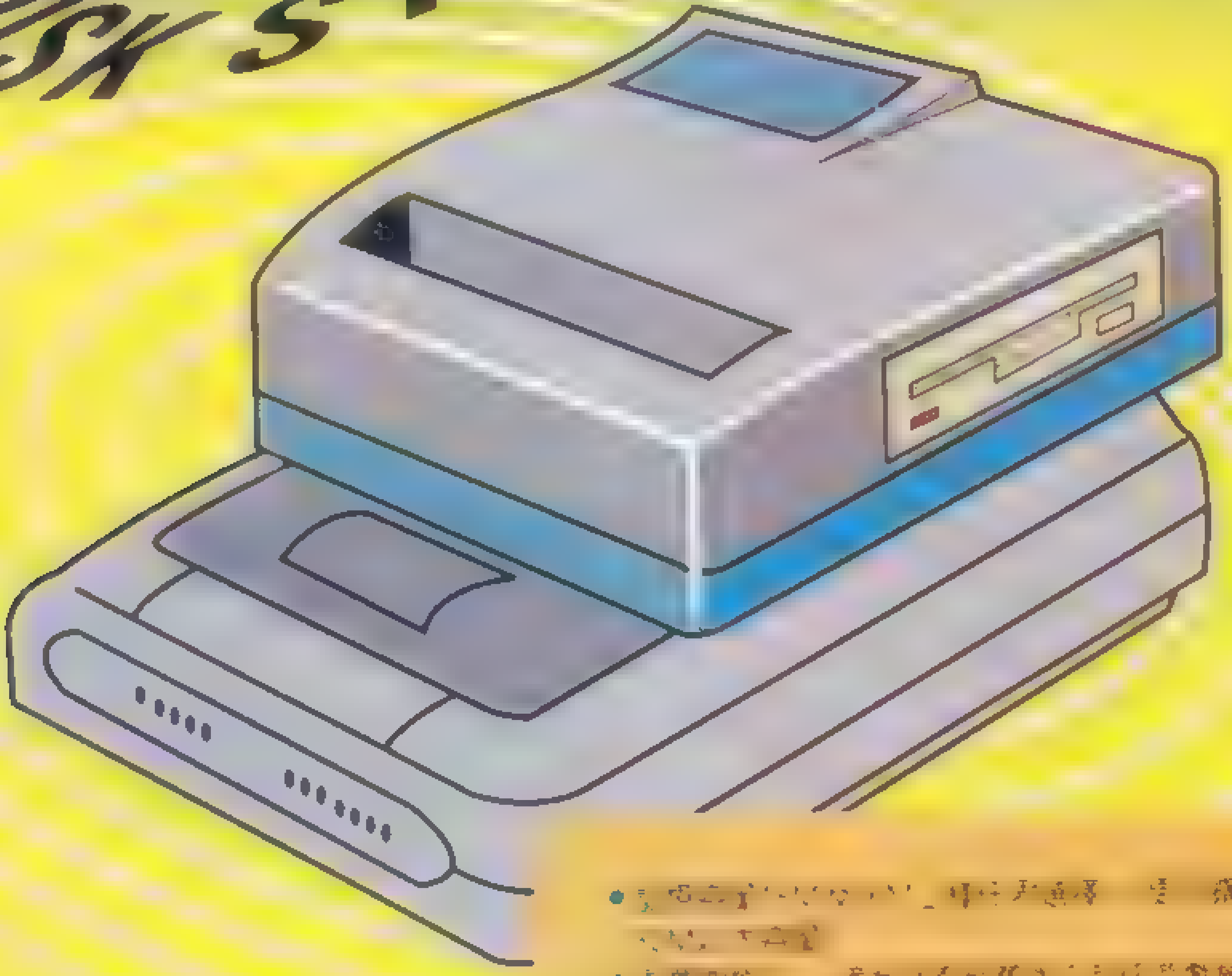
精工修理各種遊戲機，價錢公道
總店：九龍牛頭角道淘大商場二樓 92—93 號
Tel: 7567796
分店：[illegible] 57—87 號大安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

GAME HOUSE
經營：
超級任天堂
世嘉
NEO. GEO
P.CE
磁碟機系統
雜誌
遊戲盒帶
JOY STICK
遊戲機配件

隆重推介

TURBO-R DISK SYSTEM

經已面世



香港代理：

森美電子公司

深水埗,欽州街94號,高登電腦中心25號

708 3373

聲明：

本產品只為使用者在遊戲中使用慢動作及即時存取遊戲畫面等樂趣而設。如果任何人使用本產品而引起之任何法律訴訟(例如將遊戲 BACKUP 到磁碟中，使用 COPY F[illegible] 或 [illegible] 等用作不法用途)，概與本公司無關。

EVENT

在9月5～7日，英國於倫敦市內的商業設計中心BUSINESS DESIGN CENTER，舉行了「ECTS（EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW歐洲電腦貿易展）93」。

這個ECTS，雖然在名字中附有「電腦」之名，但展出的東西都是以有關家庭遊戲機的為主。從國內國外集合了97間公司參加的今次ECTS，竟然有任天堂公司首次的獨立場地。在英國家庭遊戲的市場佔有率，是以先行進軍的世嘉佔優，任天堂長期都只是通過當地的代理店銷售的。終於到了今年3月，於英國、法國、荷蘭及比利時設立了分公司，而英國任天堂公司更首次參加了ECTS。今次是首次參展，場館本身給人相當樸素的印象。就如在美國舉行的CES般，並沒有一些在場館中初次展出的新作。展出的作品以「超级存寶大全」及「星空之狐」為主。雖然如此，因為任天堂是初次在ECTS參展，會場中仍是充滿了人。

至於迎擊任天堂的世嘉公司……什麼，今次沒有參加!! 他們一向每次都參展的，今次到底是什麼一回事呢？

↑會場是倫敦市內的商業設計中心。相等於日本的幕張展覽館？

「事實上，在前一個星期時，柏林有一個名叫『放送技術展』的大規模展覽會。由於我們把重點放了在那邊的參展上，所以便錯過了今次的ECTS了。」（英國世嘉公司宣傳部）

唔，是這樣嗎。

從任天堂公司積極地參加像ECTS的展覽會看來，他們終於開始在歐洲占霸了。任天堂能擊破世嘉的陣地，還是會被世嘉奪得佳呢？瑪利奧與SONIC要在歐洲市場上全面對決了！

↑於[illegible]英國也有[illegible]了[illegible]「超级存寶大全」[illegible]（特別是眼睛）

←在會場中[illegible]英國任天堂[illegible]相當大的場地。事實上[illegible]都是在司[illegible]地方設置攤位[illegible]ECTS的場地相比下，給人一種相當樸素的印象。

↑[illegible]有很多[illegible]

↑AMIGA[illegible]展出了相當多作[illegible]「DIGGERS」的製作者就是[illegible]士邦鴨」的那位。

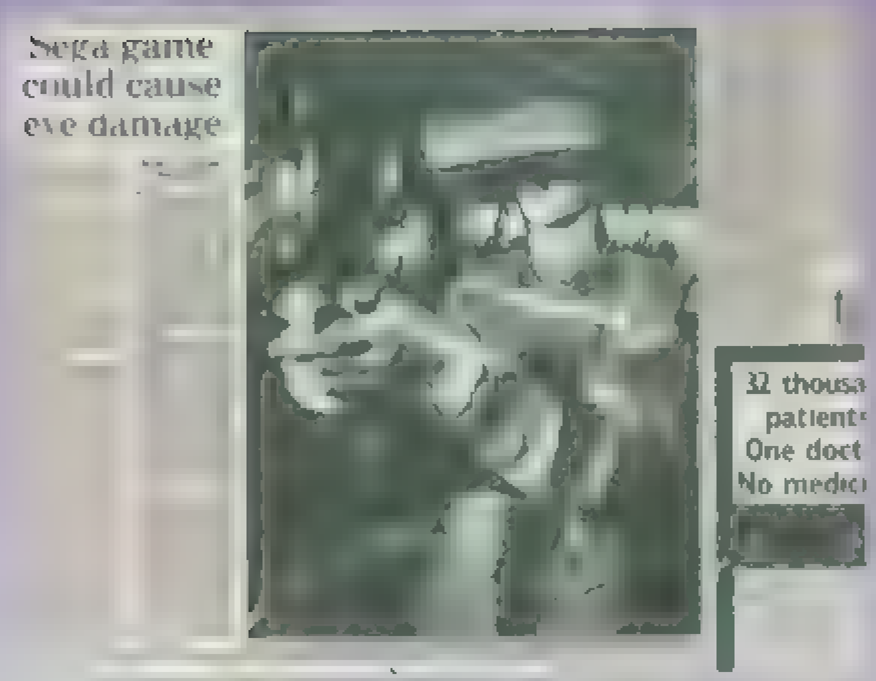
↑[illegible]只是世嘉65對任天堂的[illegible]就像被迭到激戰中的[illegible]「[illegible]」英國任天堂公司的[illegible]自信。

↑AMIGA CD32，於展覽舉行期間正於英國發售中。

TOPICS

在不久之前，英國的一份報章內刊出了「世嘉新型遊戲機有潛在危險」的報導。今次我們會來深入探討一下。

右圖就是那份於9月5日太陽獨立報INDEPENDENCE OF SUN的問題文章。最引人注目的是那標題「SEGA GAME COULD CAUSE EYE DAMAGE」。總之，意思就是「世嘉遊戲會引起視力問題」。至於使用的照片，也是和世嘉有業務合作的W工業的VIRTUALITY 1000CS的。那麼內文方面……愛丁堡大學和英國國防部調查所得，若長時間使用頭盔型螢幕來玩遊戲，會令人有想嘔吐的感覺，也是做成視力問題的原因。總之，在文章內是沒有提及世嘉的遊戲機。另外，今次調查中使用的是VPL公司製作的EYEPHONE及DIVISION公司的PRO-VISION 2000型的頭盔型螢幕，與世嘉是完全無關的。雖然世嘉的確是在開發世嘉VR及使用頭盔型螢幕的街機……但為何要把世嘉公司的名字當作標題呢？這篇報導的意圖成為了一種疑問。



↑這就是問題所在的9月5日太陽獨立報。為何要這樣呢？

↑世嘉預定推出的SEGA VR，對應軟件亦在不斷開發中。
→世嘉亦有和W工業合作去開發街機，會在明年推出。

發掘才能的競技會

SONY音樂娛樂公司與APPLE、SILICON GRAPHIC、LOWLAND等公司合作，舉辦了名為「DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM（DAP）'93」的比賽。這比賽的對象是CG，電腦音樂和遊戲等。是一個用來發掘今後能在多媒體商業中活躍的人才的比賽。

由於是把發掘才能作為重點，所以參賽方法可以有各式各樣。總之，想參加遊戲部份時，就是只有一張計劃書亦可參加。

優勝者不單會有獎金，還預定會送出適合該性質的系統作支援。例如CG的優勝者會有SILICON GRAPHIC的CG製作系統，電腦音樂的優勝者則有LOWLAND的合成器等額外獎品。

想在電腦世界中大展拳腳的人，這是個大好機會了！

TOPICS

日本設立BATTLETECH協會！可在認可規則下比試了!!

9月9日，以「BATTLETECH」的總經銷SAP為中心，設立了日本BATTLETECH協會。這協會設立的目的是要整理「BATTLETECH」的正式比賽規則，並以此來舉行公開賽，確立排名系統等。

日本BATTLETECH協會的會長由SAP的三浦慶政社長就任。其他評議委員則有遊戲設計家安田均先生、黑田幸弘先生、作家西谷史先生、動畫作家安彥良和先生等。

↑左起分別是安彥良和先生、黑田幸弘先生和三浦社長……5名理事會員

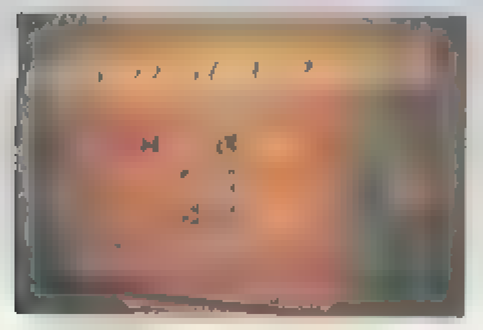
「BATTLETECH中心預計在今年內會增至5間。若能有統一的比賽規則，相信是能有助它的推廣的，所以才設立了這個協會」（日本BATTLETECH協會 三浦會長）

正式比賽將分為個人戰及4人對4人的團體戰這2種類。排名系統中會加入玩過「BATTLETECH」的次數，亦考慮增加更多分數部份。真希望能早日在香港玩到！

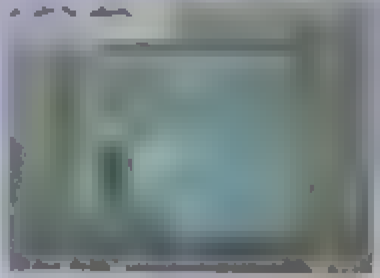
9月13日JAPAN INTERACTIVE-MEDIA舉行了一次[illegible]

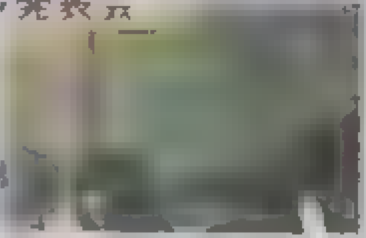
這一天發表的，有音樂軟件「NO WORLD ORDER TR-I」，占卜軟件「CD-I占星術」，還有冒險遊戲「CYBER SOLDIER-SHARAKU-」一共3個。其中最令我們關心的，是發表中唯一的遊戲軟件「-SHARAKU-」。這「-SHARAKU-」是以江戶時代為舞台的科幻冒險遊戲。登場人物全部都是狗，這雖然已經是很有趣，但最大的魅力仍是CD-I所有的美麗動畫。這些動畫在遊戲中隨處可見，所以其實說它是電影可能會比冒險遊戲更貼切。這是很有一玩價值的作品。

CD-I在日本推出已有大約1年半。不過，最近它多數被人用來介紹商品或作映像的資料庫。但我們還是希望它能在遊戲方面再下點工夫，推出更多好玩的遊戲就最好了。作為多媒體機的前輩，CD-I不要輸給3DO呀！



↑變化多多的CD-I軟件。遊戲，占術，音樂，資料庫等，豐富的性質令人高興。





EVENT 在遊戲展中玩[illegible]遇見了日本童[illegible]

9月12日，在東京濱松鎮的都立產業貿易中心，舉行了一次叫「GAME SHOW」的活動。這活動是個集合了數十個未推出或是剛推出不久遊戲，讓人自由試玩的活動。到場的人可藉此機會試玩各式各樣的遊戲。

而在這次活動中，日本童星電波子亦有參加。她除了在小舞台上唱歌外，亦和到場的人一起玩起遊戲機來。

因為既可玩到很多新作，又能見到電波子妹妹，到場的人們都渡過了滿足的一天。

[illegible]人可試玩各式各樣的軟件

↑很喜歡遊戲機的電波子妹妹。看來玩得很開心。

TOPICS 繼「孖寶兄弟」、「SF II」「雙截龍」亦在美國電影化！

格鬥遊戲的元祖級作品，TECHNOSJAPAN的「雙截龍」系列，會在美國推出真人版電影！電影的名字是「雙截龍電影版 DOUBLE DRAGON THE MOVIE」。製作公司是GREEN LEAF PRODUCTIONS」。演員方面則決定了有「T2」等演出過的羅拔柏力。電影的內容則當然是以格鬥場面為主的。

其實這電影已開始了拍攝，並會於明年4月在美國公映。日本及香港等地雖然仍未決定何時公映，但相信亦不會相差很遠。

「『孖寶兄弟』成為了電影『SF II』亦快將推出電影……。若我們的人物亦電影化，變得更受歡迎就最好了。」（TECHNOSJAPAN宣傳部）

期待這套電影會有好的成績！

↑這是超任版的雙截龍。既然是拍真人版，動作場面便值得期待了！

令人關心的數字……

[illegible]KONAM[illegible]新[illegible]人數[illegible]是8[illegible]人的[illegible]家庭遊戲軟件的開發體制，再提高了10人的名額。從這數字中會有約70%的人投入到開發部門看來，便會了解到KONAMI對軟件開發方面的認真。

AMUSEMENT

今次為大家介紹一架在美國及英國受歡迎的飛行模擬器。那就是右圖中的機器了。名字是「ICE FALCOM」。

這架「ICE FALCOM」是由迪尼安（譯音）及THRUSTMASTER兩間公司共同開發的F-16飛行模擬器。主系統由迪尼安，駕駛室和操縱部份則由THRUSTMASTER各自負責。這作品的主要特徵，是擅長製造霞、霧、光及爆炸等在畫面內有廣大範圍的畫面效果。照片中的型號是配合一架27吋彩色螢幕的，但亦可設定成由3個螢幕構成廣角顯示器，或是背面顯示器及立體映像的3D眼罩等。另外，地形資料等是收錄在內藏CD－ROM之中，更換這CD－ROM，玩者便能體驗到各種狀況了。

價格方面，照片的類型要20000美金，（約210萬日元），但從性能上來看已經算是平的了。能否在香港玩到呢？

↑照片中的機體再加上投入硬幣或代幣的裝置後，價格是2000美金。與同一程度的模擬器比較，這已經是相當平的了。

←↓因為映像產生器的部份流暢，所以能在畫面上做出廣大範圍的效果。若加上外置的3D眼罩，便能相當正確地模擬出F-16的飛行

AMUSEMENT

10月15日，SIGMA公司在東京的涉谷有一間都市型娛樂場所「RONGO RONGO」開幕。這地方和現時的遊戲機中心不同，特徵是以30歲以上的成年人為主要對象。

証據是從B1到3F的4層都是禁止18歲以下人仕入場的。不過，在4F和5F仍設置了不限年齡的BATTLETECH，所以小朋友仍是有地方玩的。

順帶一提，這裏從B1到5F共有780平方米面積，在以世紀末香港為意念的B1及1F，設置了金屬機（如波子機，角子老虎機）及賭場。有歐洲歌劇院風格的2F和3F中，設置了一架63人同時玩的賽馬遊戲「打比大賽MK IV特別版」。

SIGMA將會以這「RONGO RONGO」為第一步，在東京周圍設置多間同類型娛樂設施。將來大家有機會到日本時，會有興趣入去看看呢？

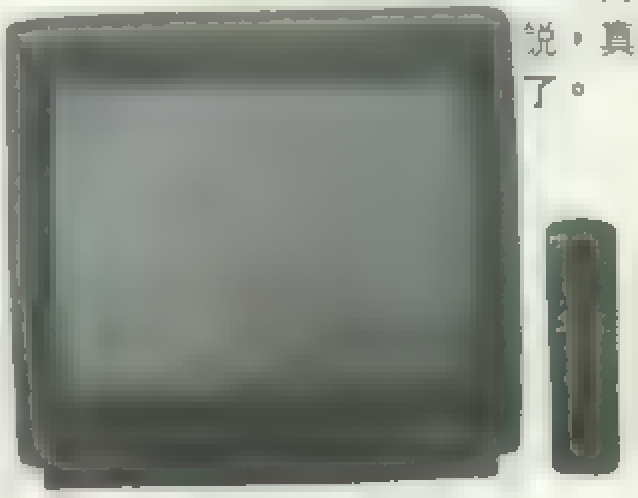
↑「RONGO RONGO」已於BATTLETECH中心的「DR・稲荷」附近開幕。會有激烈競爭嗎！？

↑SIGMA的娛樂圖「TAELL ONE」。「RONGO RONGO」

一架安裝了「打機狀態機能」，即使長時間打機後，眼睛的疲勞亦只會很少的電視將會推出。FUNAI在「PRECIOUS」安裝的這種機能，只要用一個按掣便能把畫面設定成最適合玩電視遊戲的狀態。

「在一般家庭中，幾乎都會把電視畫面設定得光一點來使用。不過，若這樣玩電視遊戲的話，雙眼很快便會疲倦，因此加上了這種機能。」（FUNAI 宣傳部）

對於經常打機的我們來說，真是種值得高興的機能了。



←為個人使用為目的而設計的14吋電視「PRECOJS」。除了打機狀態機能外，亦有能把音量逐漸提高的WEAK UP VOLUME機能，以及節目結束時自動熄機的機能。43000日元，適合獨居人仕！？

FAMITSU EXPRESS

超任一族
第15期

世嘉剛發表了一項聲明，表示會和日立製作所合作，以世嘉新世代遊戲機的硬件及軟件開發為中心，進行多方面的合作。

發表中，這新型機的CPU（中央處理器）會採用日立製的RISC IC（能縮小命令系統的CPU）。發售日期預計會在94年尾，由世嘉推出。除此之外，亦發表了在這機器的開發中，除了日立外，YAMAHA及VICTOR亦會合作。

世嘉和日立兩間公司的發表到此為止。至於這機器的CPU是多少bit啦，是否CD－ROM機啦，是否盒帶型啦等問題的答覆是……。

「現階段還未有什麼可以說的。由於我們很快便會有正式關於新世代家庭遊戲機的發表會舉行，請等到那時候吧。」（世嘉　宣傳部）

答覆就是這樣。雖然說很快，但大家相信都希望能馬上知道詳細情形的，於是本刊便獨自從可靠途徑探索這架新世代遊戲機的情報。

首先，這架新世代遊戲機的發售日期是'94年11月左右。價格雖然未定，但會走50000日元以下的路線。正式名稱則仍然未定。形態是CD－ROM與盒帶兼容的一體型。總之就是像WONDER MEGA的類型。CD－ROM機會快4倍（MEGA－CD是2倍速度），而且CD－ROM軟件更會採用可儲存資料的類型。

CPU之中使用了日立開發中的32bit RISC．IC。不過，安裝輔助IC的可能性由於很高，似乎不能單純地稱為32bit機。大家關心的是能否與MD兼容，但遺憾地是不能了。即是說會有一架全新的遊戲機出現。

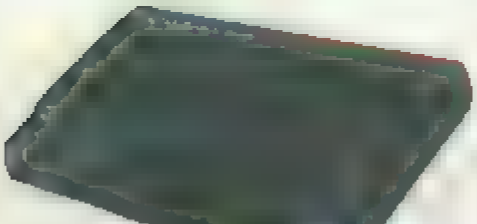
至於這架新世代遊戲機擁有的能力方面，首先是表示色數達1600萬色。這和MD的64色是難以相比的強化。跟着，預定會有FMV (FULL MOTION VIDEO) 機能標準裝備。總之就是能在CD－ROM番寫實動畫了。那CD電影的畫質，會和VHS錄影帶差不多。CG的畫質亦大幅提高了。可製作出與街機版「VR賽車」匹敵的映像。另外，在音質方面亦可期待有很大的改善。

會推出怎樣的對應作品是仍然未定的。不過，在上一期宣傳海報中介紹的「VR戰士」則有可能成為首個作品。

唔，這新機真是令人越聽越開心。快舉行正式的發表會吧！

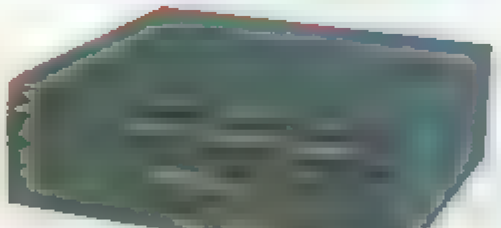
世嘉

VICTOR



↑與VICTOR合作的世嘉的WONDER MEGA。在音響方面非常充實。

PIONEER



↑LASER ACTIVE是和PIONEER及NEC的合作。

YAMAHA

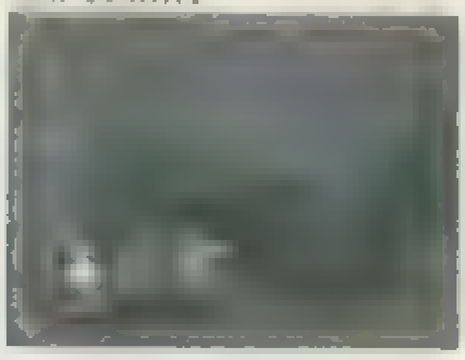
↓與YAMAHA合作生[illegible]腦。

日立

↓日立和世嘉本來已經在提供半導體等範格上有親密關係。

任天堂的情況

就如上期提到的，任天堂會和美國的電腦公司SILICON GRAPHICS合作，在95年尾推出64bit機。SICICON GRAPHICS擁有的CG和半導體技術令人期待。



3DO的情況

3DO公司是松下電器、ELECTRONIC ART、AT&T，MAC等企業共同設立的合作公司。他們會把各自擅長的部份，利用在3DO規格的主機或軟件的製作中。

HARDWARE

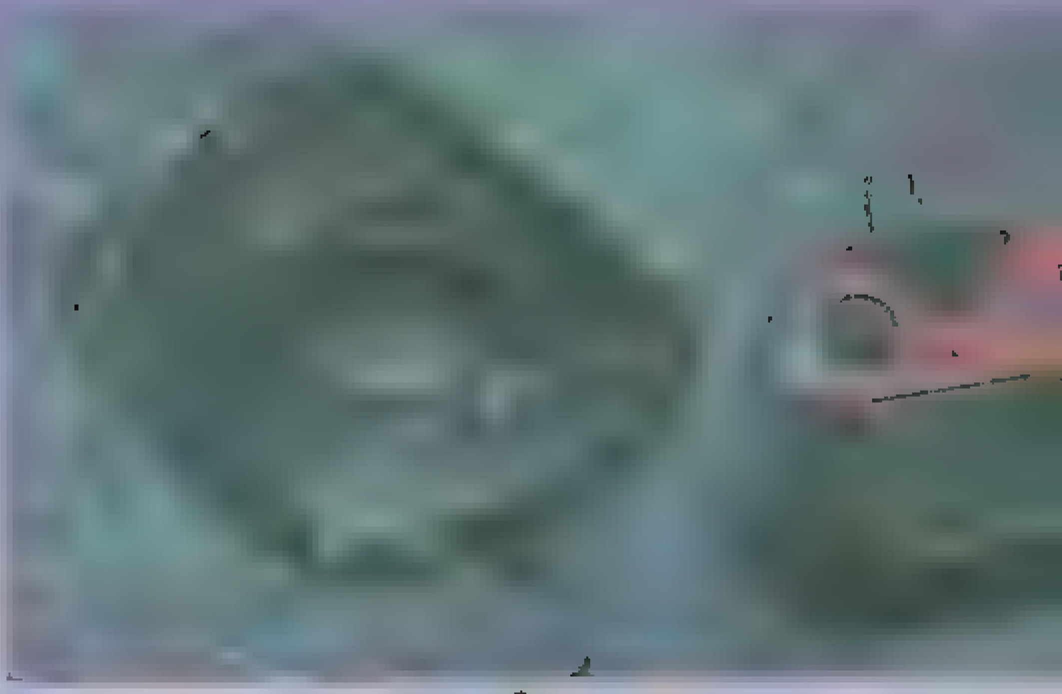
世界首架64bit遊戲機，雅達利ATARI的美洲豹JAGUAR。美國方面會於11月中在三藩市及紐約開始試賣，並決定了會在94年1月於全美推出，但日本會否推出呢？我們問過了以往日本經銷雅達利LYNX的莫美公司……。

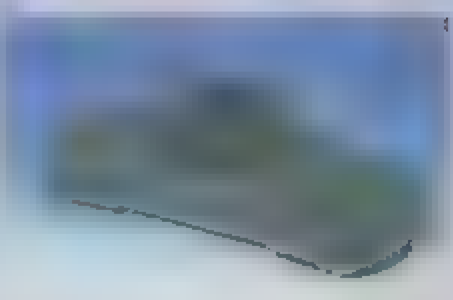
「現時本公司沒有打算經銷JAGUAR。」（莫美公司．宣傳部）

呀!!那麼，會由其它公司推出嗎？我們本來想向雅達利在日本的分公司ATARI JAPAN查詢的……但ATARI JAPAN現在竟然是停止了活動的。從日本內的據點亦沒有活動看來，JAGUAR說不定不會在日本推出了。於是，我們直接向雅達利的總公司查詢。

「JAGUAR在美國以外推出的，只有歐洲。那裏預定會在94年年尾左右。雖然亦有想過在日本推出，但有關具體的發售時間及流通路線方面，現時仍未能回答你。」（ATARI　宣傳部）

似乎仍然是有發售的可能性。JAGUAR會在何時，從那間公司推出呢？暫時只有等待了。

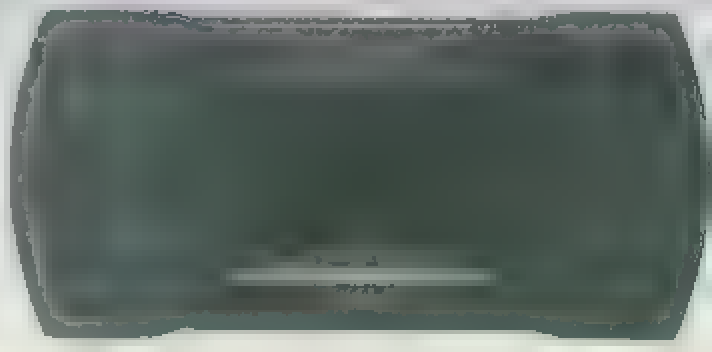




↑這個不再是預想的插畫了。這是利用手上的情報製作的正確插畫。不過，控制器的顏色等由於仍在試驗品階段。可能會和實際的版本有所不同。希望下一次能把真正的照片刊登出來。

↑在日本銷售LYNX的莫美公司，現時是沒有打算銷售JAGUAR的。到底JAGUAR會由那裏推出呢？

→LYNX雖然是世界首架彩色的16 bit手提遊戲機，但業績並不理想。JAGUAR能為它挽回聲譽嗎？



TOPICS

世嘉向東南亞進軍

世嘉從今個月開始，會和新加坡的WYWY集團合作，在東南亞銷售世嘉的家庭遊戲機。銷售的有MD、MEGACD、GAMEGEAR及對應各機種的軟件。銷售的地區則有新加坡，馬來西亞及文萊3個國家。

WYWY集團，是一個以新加坡為據點，擴展至東南亞各國的大企業。集團中有一叫「LIFE STYLE SHOP」專門銷售情報機器的店，世嘉的製品亦是透過該店銷售的。當然，除此之外亦預計會利用百貨公司等一般的銷售途徑的。

在這3個國家中，第一年的銷售目標是10萬架。當上了軌道後，亦會考慮在越南、泰國等地地銷售的。

MD 及GAMEGEAR 能否在東南亞引起熱潮呢？要注意了！

EVENT

會成為第2套「DQ」!？「GAIA幻想記」記者發表會

9月16日，ENIX公司舉行了超任專用的動作RPG「GAIA幻想記」的記者發表會。雖然負責人物意念設計的荻尾望都先生因事不能出席，但負責設計、程式的QUINTETTE公司橋本社長、原作者大原丸子及負責音樂的川崎康宏先生等一班主要製作人員都有到場。

事實上，ENIX公司除了「DQ」系列外，是很少會開這種記者招待會的。因此看來ENIX公司對「GAIA幻想記」是充滿信心的。

「我們打算把這『GAIA幻想記』系列化，與『DQ』系列一起成為ENIX公司的支柱。」（ENIX　千田專務）

看來是相當認真的。至於將來能否達到「DQ」系列般的超級受歡迎，11月27日自有分曉!?

世嘉和松竹電影公司，將會共同開發多媒體軟件。這計劃中的第一個作品，是預定明年公映的松竹電影「RAMPO」。世嘉將會開發以這電影為題材的多媒體軟件。

「關於軟件的內容方面，會是使用了『RAMPO』片中人物的作品呢，還是直接使用電影的作品呢，現時仍未決定」（松竹 宣傳部）

↑以寫實畫面為魅力的MEGA CD作品「黑夜船隊」（2枚組）。「RAMPO」會否也是這樣子呢？

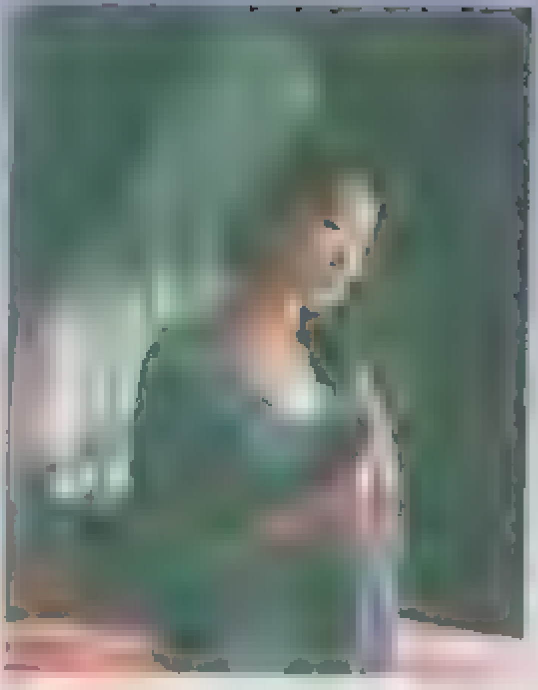
由於「RAMPO」現時仍在拍攝中，所以遊戲內容仍未能決定。

不過，卻有一些報導說會因為這計劃而設立新公司，但這方面又是否屬實呢？

「包括開發時期在內，由於具體的事情現時仍在檢討中，暫時不能回答你」（世嘉 宣傳部）

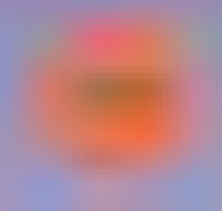
雖然這計劃有很多部份仍然未定，但以「RAMPO」為首，說不定會有其它以松竹電影為題材的軟件由世嘉推出的。例如以「男人四十」系列為題材的遊戲，就有可能會由世嘉推出 。

總之，首先推出的「RAMPO」成功與否，將會成為今後發展的關鍵!?



↑最近增加了不少作品的MEGA CD。「RAMPO」會否也是MEGA CD的作品呢！？

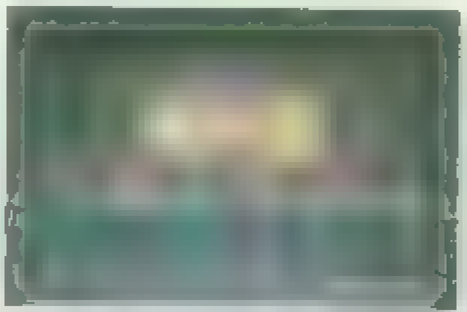
第一個作品「RAMPO」



←在「RAMPO」一片中飾演女主角角靜子和離子兩個角色的羽田美智子。主角明智小五郎是本木雅弘，江戶川亂步則由竹中直人飾演。這是一套以昭和初期為舞台，虛構和現實交錯的電影。預定會於明年6月在日本公映。

有名創作家們參與，期待LASER ACTIVE的新作！

9月16日，LASERACTIVE的軟件開發集團，舉行了細野晴臣先生及立花初先生亦參加了的「MULTIMEDIA CREATORS NETWORK（多媒體作家網絡）」的第一期製作軟件試映會。



↑他們都是音樂及多人世界中活躍的作家，所以作品是絕對值得期待的。

今次發表的，有預定12月10日發售的「3D MUSEUM」，預定2月1日發售的「MELON・BRAINS」，以及預定5月10日推出的「GOKU」一共3個軟件。它們每一個都因為LASER ACTIVE獨有的美麗畫面吸引着到場的人。不過，這天發表的映像，都是作品各自使用的真實畫面或是用CG製作的LASER ACTIVE映像。它們在加上MEGA・LD或LD・ROM²的資料後才能成為完成品。

CES，最新活動資料齊備 BLUE PRESS好評借出中

日本有一間售賣遊戲軟件的連鎖店「BLUE」，每個月都會自行製作一套叫「BLUE PRESS」的錄影帶。而這錄影帶則會在日本全國BLUE的店子中免費借給BLUE的會員作為福利。

至於這BLUEPRESS的內容，當然就是遊戲軟件及外接機器等的最新情報了。另外亦有關於遊戲的大活動報導。例如8月號收錄了CES，9月號則則有任天堂太空世界'93的情報。

真羨慕日本的同好，就是沒有親身去亦可以得到如此詳細的報導！

↑8月號有芝加哥舉行的CES詳細報導。連海外採訪也有做，可見是相當認真的。

↑9月號的任天堂太空世界報導班稱為BLUE GALS的姊妹負責採訪。

值得注意的數字……→200萬盒

言從是「SF TURBO」，截至8月 在日本售出 數目。CAPCOM最初的目標是 萬盒 但 [illegible] 月 [illegible] 達成了。

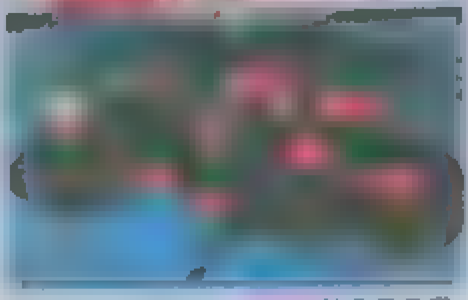
CAPCOM公司從這實績來看，估計至 月底 銷量會達200萬盒。格鬥遊戲的王者「SF 」的確利害。

AMIGA公司的CD-ROM機AMIGA CD32，經已於9月的第2個星期推出了。今次因為得到了有關其軟件的情報，所以馬上為大家報導。除了右邊介紹的4個作品外，OCEAN的「侏羅紀公園」、VIRGIN的「DUNE」這些是以電影為題材的作品，ACCLAIM的「COMBAT」或MILLENNIUM的「占士邦鴨2」等，都是在日本已經推出或完成了的作品。根據推出此機的公司說，今年內會推出50個作品。其中更包括了在全世界流行的「模擬城市」及「北極鼠」的AMIGA CD32版本。

在歐洲方面，因為AMIGA CD32是用來對抗MEGA-CD的，所以除了有32bit的主機規格外，軟件方面亦有優秀的作品提供。

跟着，還有另一項關於AMIGA CD32的驚人消息，這就是AMIGA CD32的NTSC版在美國推出。因為日本也是採用NTSC制式的，會否因此在日本推出這架AMIGA CD32呢!?

↑能同時表示25萬6千色，與AMIGA [illegible]



↑同名動畫的遊戲化。重點會否是電[illegible]

↑指揮手下的人造人，征服未來世界[illegible]

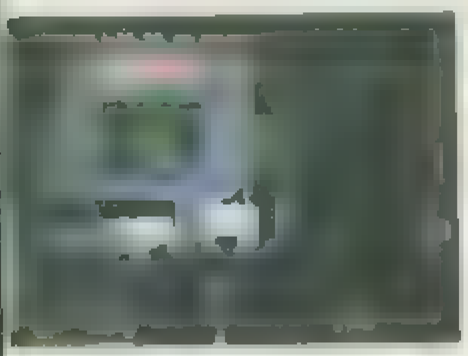
↑操作人造人戰士，與5種機械人戰鬥的動作遊戲。

終於在MACINTOSH實現雙向電視機的誕生！

9月11日，APPLE公司在日本朝日放送的合作下，進行了使用MACINOSH的雙向電視系統實驗「未來媒界直播」。這是把當日在鳥取舉行中的日本女子梓角選手權大會會場和東京連結，在東京的MACINTOSH中，讀取有關會場的各種資料。具體來說，是能身在東京，便可選擇自己注視的會場，或把選手的詳細資料顯示。

這系統並非如以往的電視轉播般由一方面送出資料，接收者亦能自由檢查資料。APPLE公司替這系統命名為「INTERACTIVE TV」，期待能在不久的將來取替現時的電視。

雖然仍只是實驗階段，但實用化的日子不會很遠的。



↑把鳥取縣高爾夫球場和東京連接，可即時讀取各種資料。

↑這系統主要要會採用這種MACINTOSH 840AV來執行。

任天堂正規控制桿「得點王」在歐洲登場！

在歐洲推出了一支任天堂親自為SUPER NINTENDO（外國版超任）而製的控制桿。這控制桿的名字是「得點王 SCOREMASRER」，在英國的價格是39.99鎊（約6500日元）。

在這控制桿上，各按鍵會附上了獨立的連射機能。另外，按鍵的排列也是為了玩格鬥遊戲而設的。

至於最大的特徵，還是由於這是任天堂公司親自推出，就如照片所看到的，顏色的設計是和超任本身相同的，放在一起時會很好看。

遺憾是這得點王完全未有在日本推出的打算。不過，大家當然可把在歐洲買到的用在日本機上，以後這東西會成為往歐洲旅行後的手信嗎？

↑這種按鍵排列是為格鬥遊戲而設的，你有興趣購入嗎？

動作RPG

MASK OF THE SUN

遊戲的副題MASK OF THE SUN（太陽的面具），到底是隱藏了什麼意思呢？真是讓我們這班伊蘇迷心急死了‥‥

那種感動現在再度復甦了！

大家久等了。終於可以送上超任版「伊蘇Ⅳ」的續報！今次的故事是「伊蘇」第1、2作的續篇，是那次冒險半年後發生的事。故事方面是超任版的獨立版本，將會包括伊蘇建國在內的古代超文明之謎。當然，大家熟悉的阿杜會以主角身份登場，另外還會有不少充滿魅力的新人物出現，令故事更加精彩。

基本系統方面，回到了「Ⅰ」、「Ⅱ」代時令玩者着迷的斜下俯視式畫面，人物撞擊的攻擊方法亦復活了。對伊蘇迷來說，是最值得關心的事。

STORY

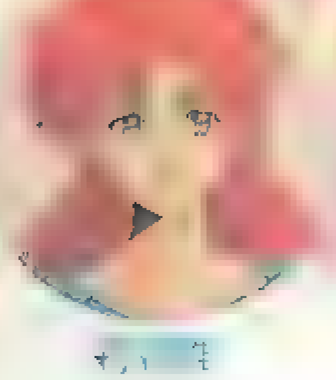
擁有紅頭髮，黑眼珠的少年冒險家阿杜。在他於艾斯迪尼亞的冒險過了半年後，正以為世界可過着和平的日子……。某天，阿杜在附近的海岸中，拾到一封收在瓶內的信。因為一種不可思議的感覺而讀起那信的阿杜，被信的內容嚇了一跳。因為這是一封找尋勇者求助的信！因這封由遙遠的西魯達地區飄來的信，阿杜決心要出發了。在美妮雅港被多基送行的同時，阿杜的新冒險開始了！

伊蘇系列中有不少有個性的人物登場，令故事更見精彩。在今次的「伊蘇Ⅳ」亦一樣，從熟悉的面孔以至新人物，在冒險的途中，他們會在阿杜的周圍出現。

←不用多說，正是「伊蘇」系列的主角，以勇氣、正義感和好奇心為原動力，勇於面對冒險的性格是大家都知的了。樣子亦很適合被稱為主角。

↓故事的另一名女主角。她所居住的村，是一代接一代守護着西魯達古代種族有翼人的。在嫻文靜的表情下，隱藏着慘烈的悲壯。

3人的關係是？



←在「伊蘇Ⅱ」中為人熟悉的女主角。相信有不少人都被她的溫柔吸引着。今次她[illegible]重大的關連。

阿杜面對的新危險……

阿杜因為在海邊拾起了一封裝在瓶的信而開始冒險，但這封求救信到底是誰發出的呢？另外，又會遇上怎樣的敵人呢？阿杜的冒險到底會怎樣進行呢？

←在阿杜和莉莉雅背後的一名有翼男子，到底是什麼人物呢？難道是……。

謎之男子的真正身份是？

阿杜的冒險終於開始！

今次，阿杜的冒險會以西魯達地區為舞台來進行。謎之遺跡，染成紅色的湖，古代之英雄傳說，在西魯達樹海中蠢動的邪惡之影、以及掌握古代超文明力量關鍵的有翼人祕密等，西魯達之謎會逐一解開。亦因為這西魯達之謎，連伊蘇的建國祕密亦解開了。在這壯大的故事中，「I」、「II」[illegible]已為人熟悉的莉莉雅亦會登場，令故事變得更精彩。總之，各位先來看看故事的序幕，與阿杜一起經歷風之村之前的冒險吧！

1

冒險是在這美莉雅港開始的。阿杜為了從這港口往大陸的港口鎮寶馬古，正在準備出航。

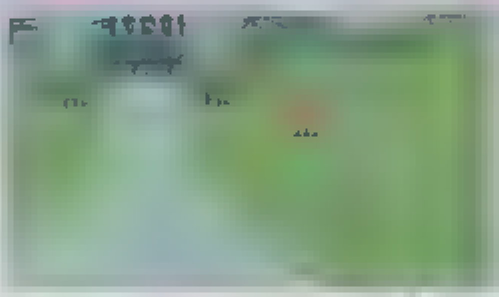
2

在這個鎮上，可從人們的口中聽到不少關於「I」、「II」代的情報，另外，亦能聽到關於羅姆帝國的傳聞。看來這個帝國是和故事有很大的關連。總之下一個目標就是國境之鎮。

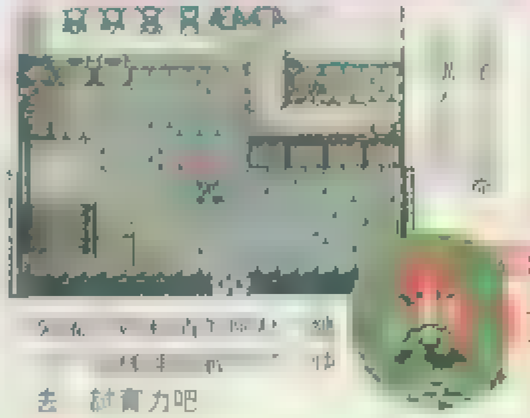
3

[illegible]

[illegible]醒。雖說是為了對付魔物，但……。與兵士談話的阿杜[illegible]被捉去困在牢獄中。在[illegible]有一名叫迪倫的男子，[illegible]



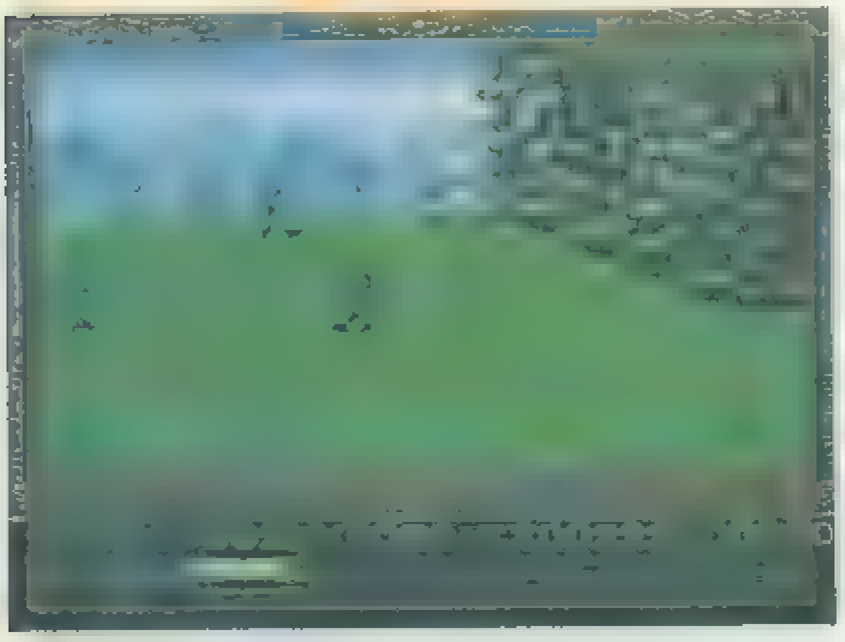
情報專家迪倫



4

以西魯達為目標的阿杜，要先越過國境之山顛，但圖版上卻出現了魔物阻礙前進。戰鬥終於開始了。由於初時的HP很少，戰鬥時要量力而為。

魔物出現!!



這裏到底是!?

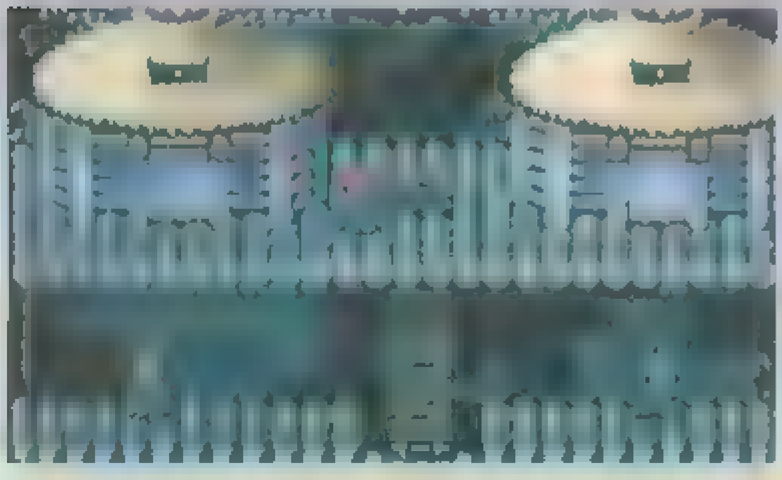
相識與分別，再加上無止境的冒險

5

在古代遺跡走動時，遇上了一名少女。她叫做嘉娜，是風之村的居民。她似乎是為找尋失踪的村民而來的。阿杜與嘉娜分別後，為了確定事件的真相，向風之村出發了。在村中，可得到一些新的情報，跟着的事情是……。

↑在古代遺跡中相遇的……。

大的石像。他就是那位古代英雄……王呢？



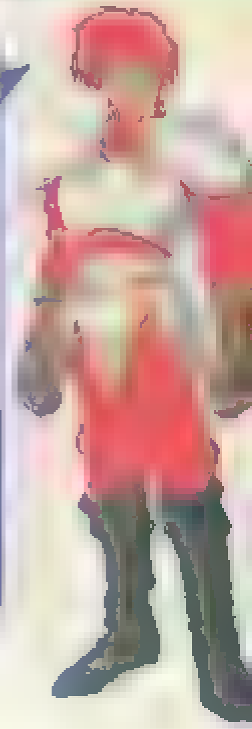
伊蘇的世界是多姿多彩．緊張刺激的!!

「YS Ⅳ」令人高興的地方，是人物們的演出效果（並非動畫處理）多姿多彩。在實際的畫面上進行的對話場面等部份，人物會跳躍，轉來轉去，畫面亦會有朦朧處理，很有一看的價值。

今次的介紹中，大家已經看到了遊戲初期的發展吧。阿杜的冒險跟着會在神殿及迷宮展開，當然亦會有首腦戰了。至於為了跟隨阿杜而來到西魯達的莉莉雅，以及其他新人物都是需要留意的。期待再有更新的情報能帶給大家。

魔導士3人眾

↑真正的身份……名魔導士會……



已經超過80%了。為了在三月推出，正在作最後的奮鬥 TONKINHOUSE 清水先生

皇帝之路

Romancing SaGa 2 浪漫傳說2

入門編

正開始逐漸現出真正姿態的「浪漫傳說2 ROMANCING SAGA 2」。今次，我們會為那些等不及發售日來臨的人，將現時為止公開了的情報總結，再加上令人吃驚的新情報以特別篇的方式送上！你總不會錯過的吧。

超級任天堂	角色扮演RPG	[illegible]
	SQUARE [illegible]	

目標是柏靈魯帝國的領土擴張與平定世界

今個冬天皆將成為最大話題的作品「浪漫傳說2ROMANCING・SAGA2」。上一次我們已為大家先行介紹了登場人物及有關系統的情報，今次終於能發表故事大概的進行過程了。這故事同時也是遊戲目的，就是玩者要成為柏靈魯帝國的皇帝，在擴大帝國的同時將戰亂之世平定。總之，主角就是柏靈魯帝國的皇帝殿下了。多名皇帝成為那時代的主角，為達成目的而奮戰。這就是今次的「浪漫傳說2」了[illegible]

柏靈魯帝國的興亡史

[illegible]們的故事。

[illegible]變成了雅柏倫的一個小國

由帝國力量維持的大陸和平發生了混亂，而且怪物的追擊更威脅了人們[illegible]

[illegible]帝，立志要以柏靈魯帝國統一全大陸，當他把全部[illegible]英雄到底又是什麼人物呢？

目標是統一全大陸

玩者會成為[illegible]手上繼承了[illegible]從南方開始還是從東方開始走吧[illegible]制還是用和[illegible]全是由玩者[illegible]

當然，[illegible]成這種[illegible]代就能完成的，你還需要在各地遇上的同伴們以及以後繼位的皇帝協助在數百年的時間中，要到第幾代的皇帝才能[illegible]這項大業呢？選出那位皇帝，創造帝國[illegible]就是玩者閣下了。

初代皇帝是謝拉魯

遊戲開始的主角是謝拉魯。他是柏靈魯帝國皇帝尼奧的兒子，並已繼承了皇位。能否向統一全國踏出第一步，將是他的工作。

七英雄是

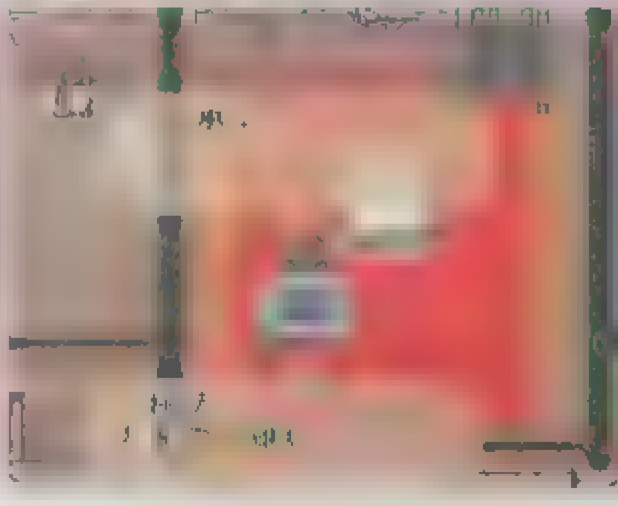
在這世界中有一個傳說，有一班曾打倒了那惡魔物拯救了世界的「七英雄」，會在世界再陷入混亂時出現。這班七英雄是否和前作中登場過的人物有關，現時仍是個謎。

繼承法之秘密

在「[illegible]」之中最大的[illegible]，正是故事變化系統的[illegible]，[illegible]的轉生秘術。[illegible]繼承法是以自己的生命為代價，把擁有的力量[illegible]一起傳給其他人的方法。若在[illegible]的遊戲系統上來說，便是當人物（主角）擁有的LIFE POINT（生命力之類的東西）變成0的時候，由其他人物（下一位主角）繼承能力數值。總之，人物本身會在遊戲的進行之下一次一次的變更，但那些能力及技能值等會繼承下來。並非似以往的RPG般，一個目的可單靠一位人物及其同伴們完成，而是由幾代的人物一邊創作自己的歷史一邊達成目的。

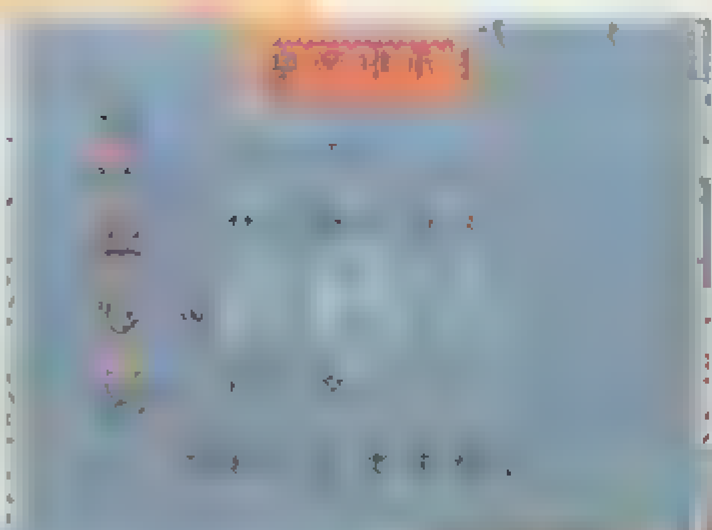
由愛艾寶發現的轉生秘術

發現這種轉生秘術「繼承法」的，是今次初登場的新人物愛艾寶。被稱為謎之女魔導士的愛艾寶，經過了多次轉生，年齡達數百歲，可說是已經活了多個世紀。由她發現了的轉生秘術繼承法，教了給當時的皇帝尼奧。愛艾寶為何要將秘術繼承法傳給尼奧皇帝呢？而且她之後亦繼續以不同面貌出現在各皇帝面前，又是有何目的呢？愛艾寶是皇帝們的敵人還是同伴呢？

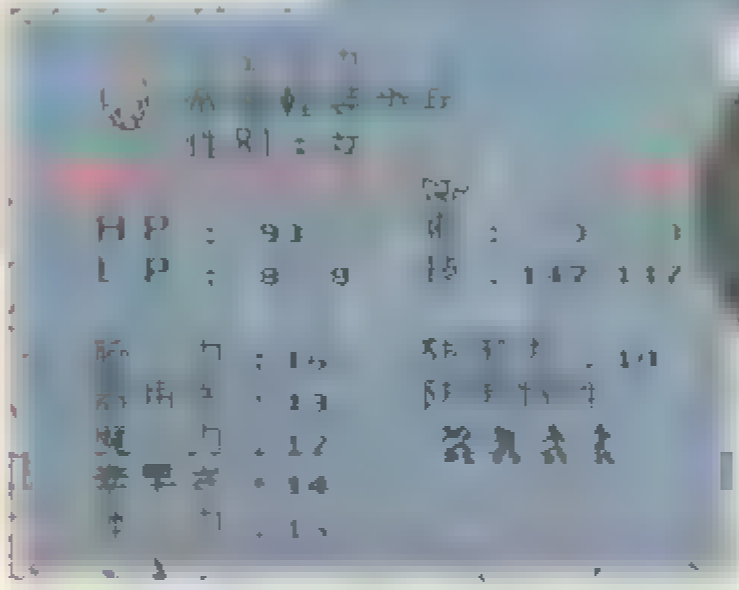


那麼，我們現在就來看看故事變化系統核心所在的皇位繼承是如何進行的。這裏先讓大家看一個最「普通」的形式。

皇位繼承從左方的畫面中選擇新皇帝時開始。由於這裏亦會表示出人物的資料，可仔細挑選出來。繼承皇位的方式亦有3種，可從隊伍的同伴中選擇，亦可選擇不規則地表示出來的人物。

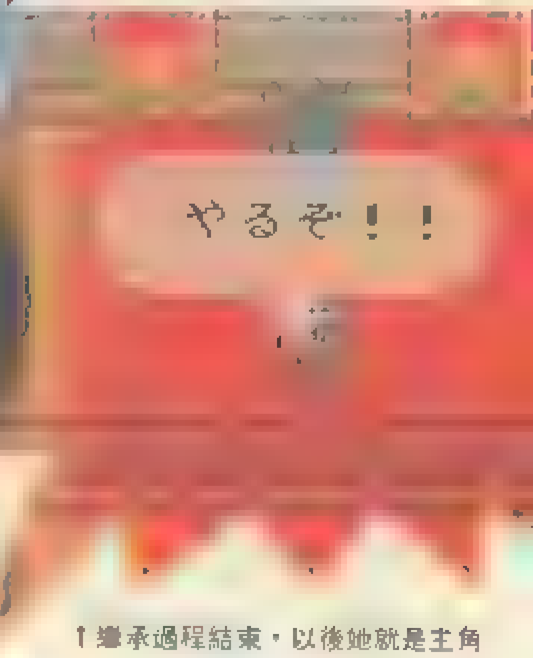


→首先，在這個畫面中選擇人物。這裏會表示出4名類型各有不同的人物。



↑看過人物的狀態值後，好好想清楚由那人做皇帝。因為一旦決定就不能再改變的了。

↑決定後，被選中的人物會被一條光柱照射。



↑繼承過程結束，以後她就是主角了。

終於明白了的傳生之術及繼承法。繼承法的秘密到底是什麼呢？一切會在現在為大家解開！

為了令大家更清楚理解繼承法及故事變化系統

為明日作好準備之 名字

在前作的「浪漫傳說」中，是能改變人物的名字的。不過，在今次的「浪漫傳說2」中，已經發表了的人物名字就遺憾地不能改變了。不過，卻能創作一些由自己改名字的人物。這人物會在故事中進入最後一代皇帝時…總之是在接近最終目標的階段時出現。即是說，自己的人物要背負歷代皇帝建立了的歷史，做一種「執手尾」的工作。

地方

這時的主角當然就是謝拉魯了。不過，在第2代之後，會因選擇的人物及前進的路線，去到各種地方。

為明日作好準備之 皇位繼承何時出現，由自己選擇繼承人嗎

皇帝繼承的方式共有3種。繼承以那一種方式進行，是由當時人物的行動來決定的，每一個時期也會有各自的改變。由於要達到遊戲目的的統一全大陸要花上數百年，只靠第一代來完成是完全不可能的。皇帝繼承會是任何玩者的必經階段。順帶一提，就是最短的爆機途徑，最少也要花上10代才可。

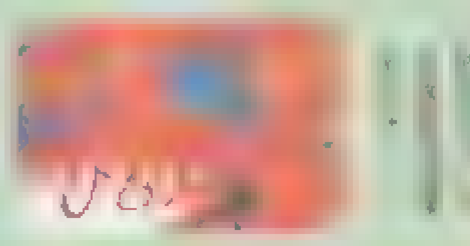
當時的皇帝（主角）死亡（LP變成0）的情況

若是主角死掉了的情況，繼承人會從隊伍中生還的人物中選擇。若生還者只有一人的情況，那人物便會自動成為新皇帝。

LP少的人物

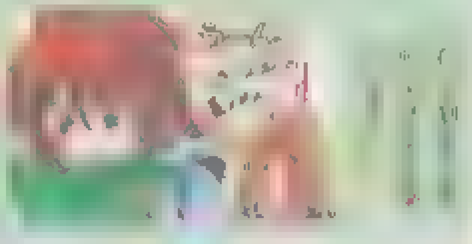
隊伍全員死亡（全滅）了的情況

這種情況下，便會不規則地表示4名這時可繼承的人物（各自屬於不同類型）。從中選出一人。



選擇的劇情中會經過漫長歲月而被迫繼承的情況

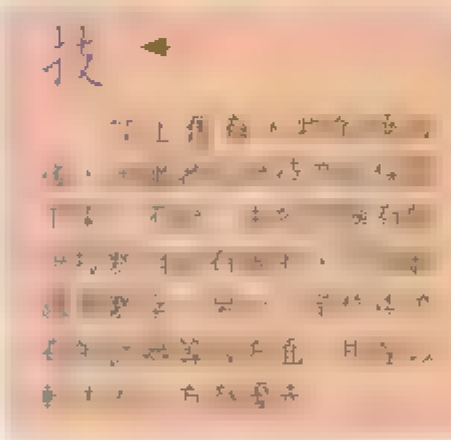
在故事的進行中，有時會以事件的方式出現皇位繼承的情形。這時候，繼承人可能是早已決定了的。



為明日作好準備之 以繼承法繼承時，之前培育的狀態值會怎樣

因為皇位繼承會令主角改變，於是令人關心到以往的狀態值會變成怎樣。這狀態值由於會由後繼者的一方（繼承人）利用了本身的特徵後，再繼承舊有人物培養了的力量來組成，所以以往的培養是不會變成白費心機的。相反，例如從一位魔導士型的人物繼承給戰士型人物的話，便能出現一位既能使用術法，防禦力及力量又高強的超級人物了。若能在繼承時考慮到這方面的平衡，要在最後創造一位完美的人物亦並非夢想。

技



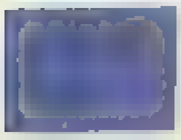
加上了舊有人物的術法後，後繼者的術法亦能保留。不過，與前作一樣，人物不能擁有相反體系的術法（水與火等）。這時候會以舊有人物的術法為優先。術法的等級亦會以較大的一方作為優先。

↑若上一代擁有水之術法，那麼便不會有火之術法

狀態值

HP雖然會看舊有人物和後繼者那一方較大來決定優先，但LP則必定會變更為後繼者擁有的數數值。另外，強度、敏捷度及體力等個人數值，全部會變成後繼者的。

↑HP可能會增加了，但LP會維持在新皇帝的數值。



在這作「浪漫傳說2」中，除了HP外，亦設立了LP（生命點LIFE POINT），若LP變成0，那人物便會永久的失去。

關於「技」

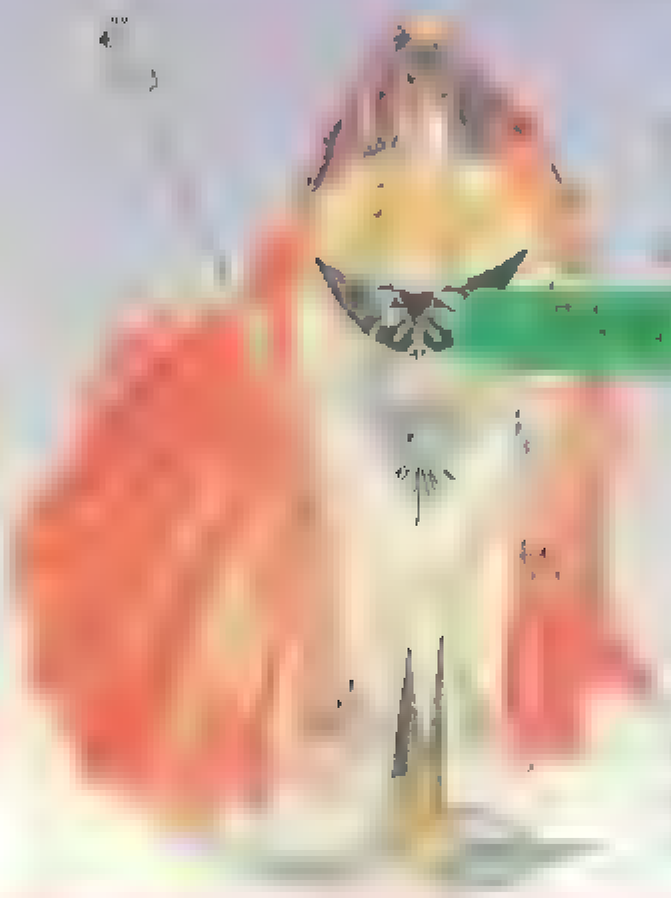
關於術法的

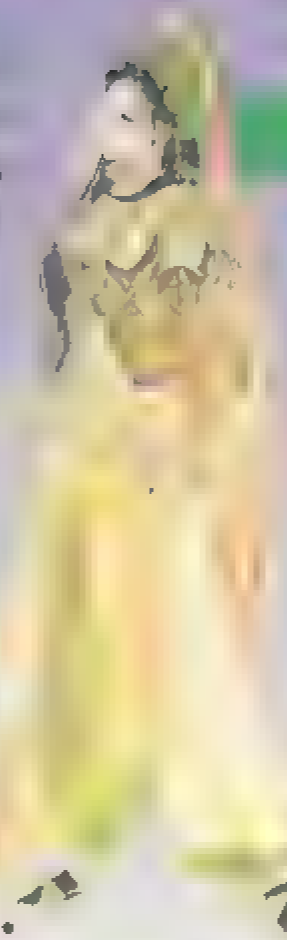
每種術法體系都設定了等級（LV），等級越高便能學會特利害的術術法。前作中的術法共有水、火、幻、魔、氣、邪、風、土、光、暗。

[illegible]公開了的「[illegible]傳說2」人物大全

登場人物

生關連呢？





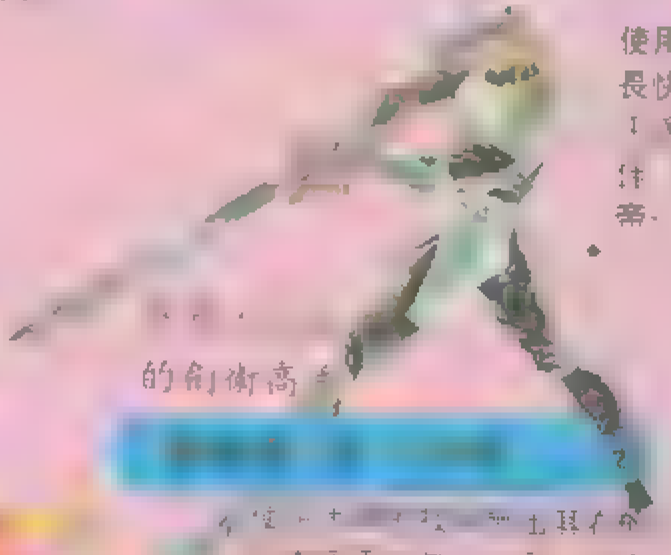
壯士的女兒，擅長內政和政略，而且也是位美人。現在被任命去統治卡[illegible]境內的鎮。

掌握了故事關鍵的女魔導[illegible]出現在歷代皇[illegible]的她，到底是朋友還是敵人呢？至於她的目的到底是什麼呢……？

他的父親關主帥，是約邊王國[illegible]王的忠實家臣。他除了有和父親相同的誠實性格外，也是位一流的刀劍高手。外表有著東洋人的風貌。

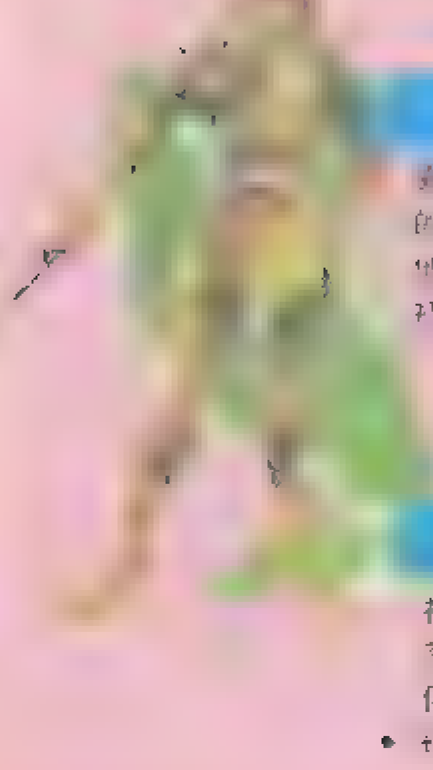
[illegible]會作為主角來開始故事。他能否成為一位名符其實的主角，則要由選用他的玩者[illegible]史肯定就是由他「搞」出來的。

使用一把細劍，擅長快速的攻擊，似[illegible]



的劍術高[illegible]

一種很「COOL」的感覺，總之就是很利害。



尼[illegible]皇帝的兒子

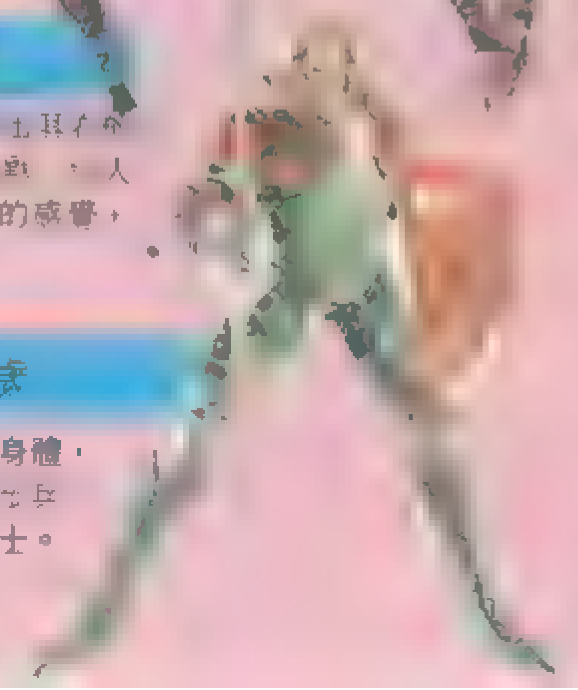
女盜賊

[illegible] 女・18歲

神出鬼沒的女盜賊。以超乎[illegible]何地方。同時她也是很重義理的。

力量超羣的戰士

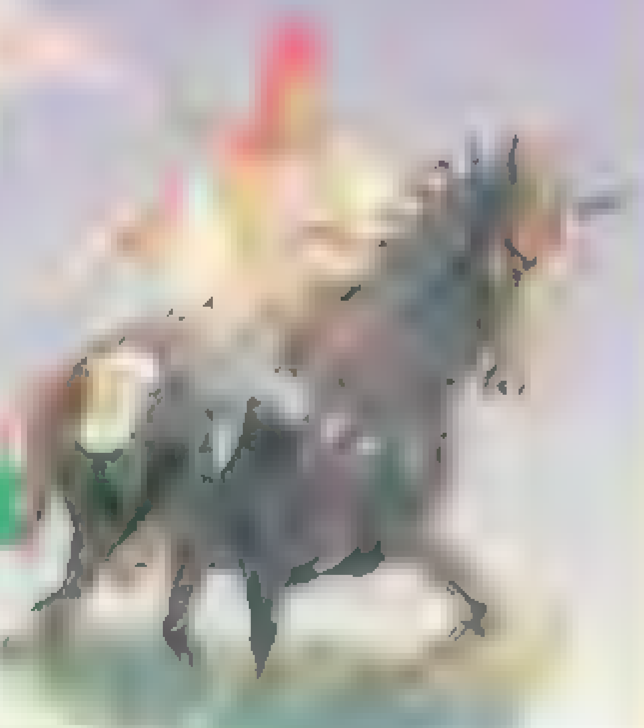
比[illegible] 男・28歲



以重重的鎧甲保護著身體，[illegible]一位有強壯身軀的戰士。

亦有新人物登場

[illegible] 男 32歲



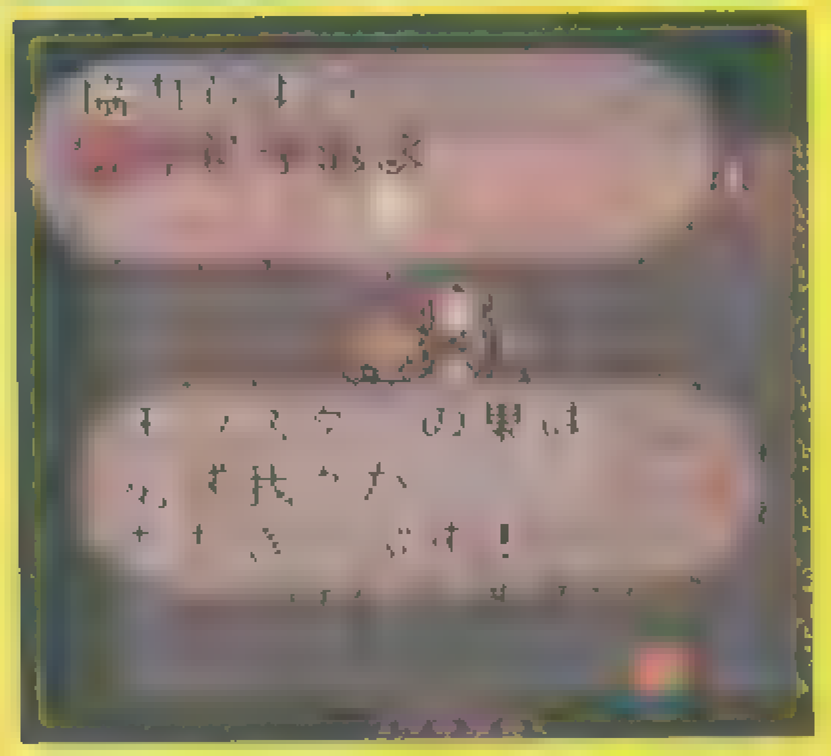
自傲的
遊牧民族戰士

[illegible] 男 22歲

史迪爾的遊牧民族。因為對史迪爾平原熟悉，所以很擅長游擊戰。能馴服野生馬匹，亦是一名用弓能手。

畫面照片公開

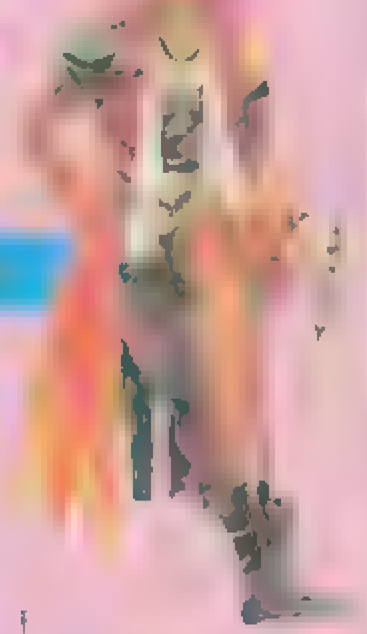
這個是今次公開的畫面照片，相信這會是初代主角謝拉魯冒險的其中一幕。就如看見那選擇分支一樣，似乎今次也是有相當大的行動自由度。一般RPG必需處理的事件亦能置之不理繼續前進，正是「浪漫傳說」的特徵。



↑「隨便你吧。身為皇帝的謝拉魯竟然說出了這樣的話。可能是因為太過年輕了。

自信滿分的
傭兵部隊隊長

[illegible] 男 24歲

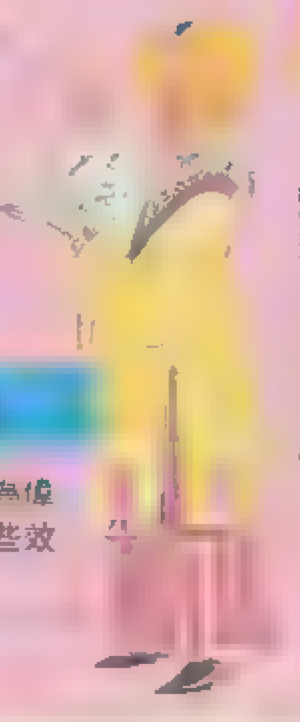


[illegible] 男 31歲

因為劍術受公認，年紀輕輕便被委任命為隊長的傭兵。非常自傲，只會為那些有實力的人工作。

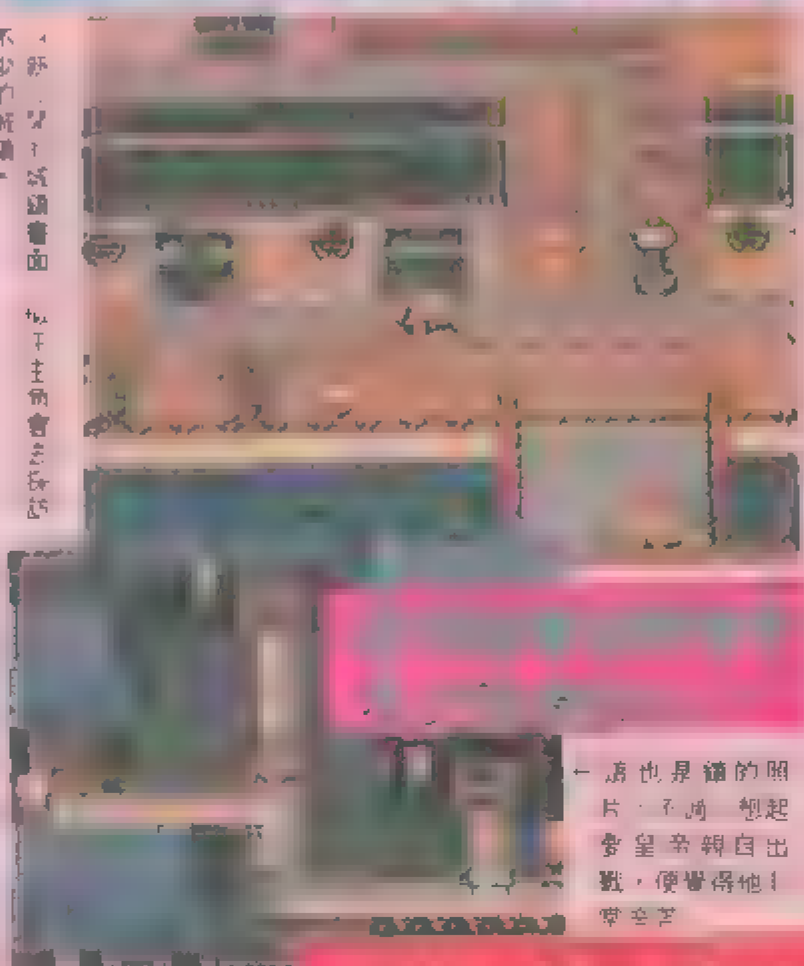
武裝商船隊的頭目。這支商船隊雖然被稱為海盜，但他本身是極為討厭被稱做海賊的。

天才的發明家？



[illegible] 男 [illegible]歲

生於發明家的家族，自己亦自稱為偉大的發明家。有時候會製作出一些效能難以想像的東西出來。

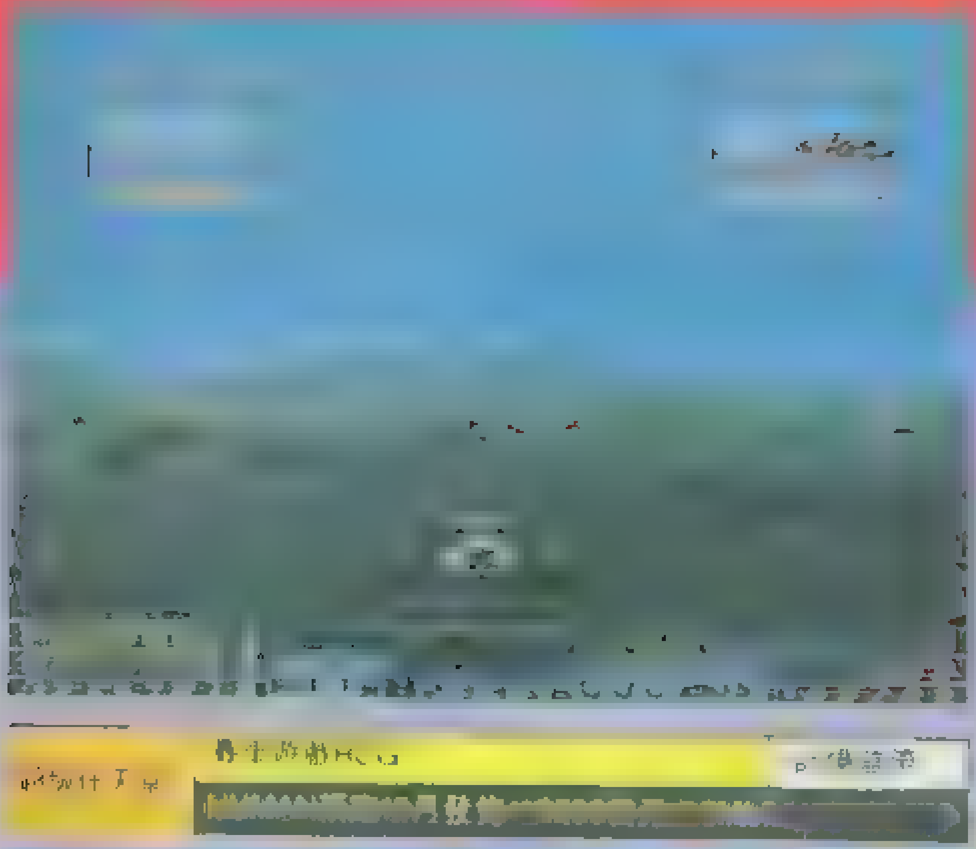


← 這也是鎮的照片。[illegible]皇帝親自出戰，便會得他[illegible]

緊急速報

HUMAN GRAND PRIX II

全香港的方程式賽車迷，我在此向各位……超出速的特報。小心興奮過度……「HUMAN格蘭披治大賽車II」登場了！



HUMAN格蘭披治！READY, GO!!

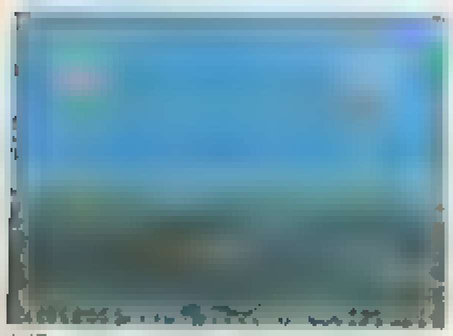
因為對F1執着而大受好評的「HUMAN格蘭披治大賽車」，在華麗的強化下回來了。除了繼承了前作的優點外，亦作了更仔細的設計。

主要的模式，是和實際F1一樣以世界冠軍為目標的「世界格蘭披治模式」。能與電腦或其他玩者對戰的「戰鬥模式」，以及能設定了天氣等條件來作練習的「練習模式」這3種。當然，遊戲是能2人同時玩的。玩者更可和朋友一起參加世界格蘭披治之旅。

前作中令F1迷喝彩的賽道設定，以及那專業性的設定機能仍然健在。若把音量開至最大來玩，你的房間很快便會變成賽車場。覺得每年只有澳門大賽車亦不夠的人，這個最適合你們了。

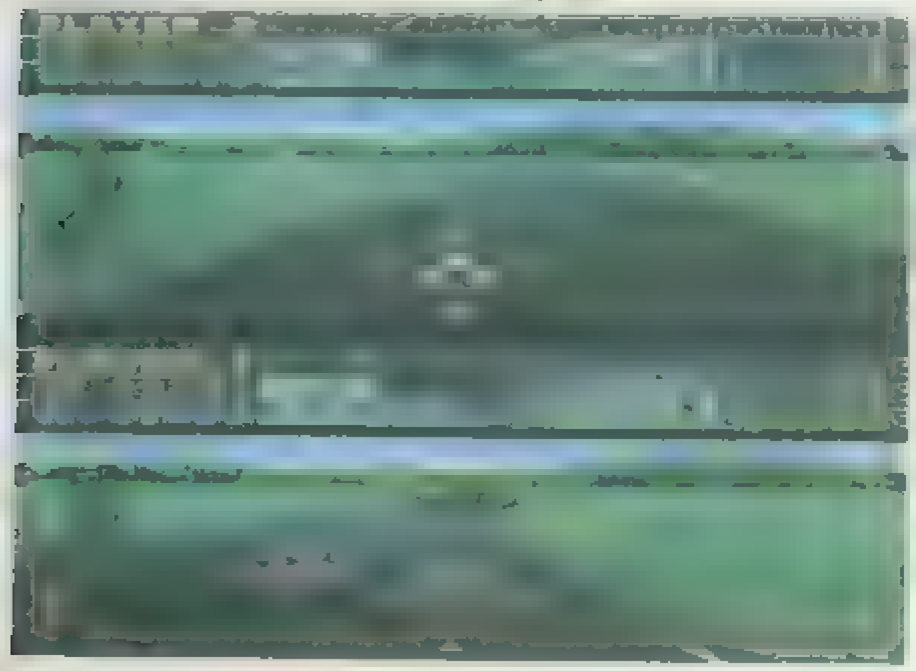
F1遊戲當然要選這個了

↑這就是「HUMAN格蘭披治大賽車II」的比賽畫面！不單是賽車的外型，連路邊、背景以至情景燈都充滿着令人……



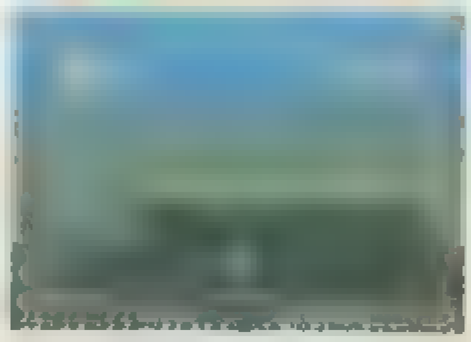
↑好……衝呀！賽車的速度感是這小遊戲的樂趣所在。

↑……駛出賽道了。看來要多加練習才可。



↑二人上賽時會以這樣方式把畫面上下分開……

↑車的損傷嚴重時，不要勉強，應盡快進入修理站。



↑得以忠實再現的世界名賽道。這是日本鈴鹿賽道的立體……

↑進行了3個圈的選賽後，會以最高圈速來順序決定開始位置，目標當然是排在首位了。

↑在一次又一次的勝利下，想成為世界冠軍亦絕非夢想。

在畫面方面的最大改善，是一人玩時的比賽畫面。前作中，一人玩亦會和二人玩時一樣以半個畫面來示比賽，但在「HUMAN格蘭披治大賽車Ⅱ」中，則會變成了如下圖般佔用了幾乎全個畫面。跟著，在畫面上方更會表示出自己賽車後方的映像（有點像倒後鏡的感覺）。因為這些改善，遊戲的爽快感得以提高，走得更容易了。

↑還是權大畫面較好。能監視尾隨對手的動靜亦很方便。

一個遊戲是困難或簡單，一般都是因人而異的。可能有些人剛開始便覺得太難而放棄，亦有些人會覺得太容易而沒有興趣玩下去。在「HUMAN格蘭披治大賽車Ⅱ」中，就能使用設定機能來設定難易度。利用這種機能，電腦操作的敵車車速，撞擊計算的大小以及賽車的耐久度等都能作調整。這樣，不管你是初哥或高手，都能享受賽車的樂趣了。

↑除了以上介紹的3種外，亦可設定世界格蘭披治賽的比賽場數及天氣。

前作中的轉彎系統是在轉向後若不按相反方向的十字掣，賽車便會繼續轉向，因此有不少人在最初都不能操作自如。在「HUMAN格蘭披治大賽車Ⅱ」中，除了繼承了原有的2種轉向系統外，會再追加轉向後自動回到中央的2種轉向系統。這樣，大家都能作出最適合自己的設定了。

↑面對之字路時，轉向系統是重點所在。選出最合自己的來使用。

只要是F1迷，相信任何一人亦希望自己有朝一日能與寶路斯作世界賽的。現在，只要使用了新加設的設定機能，這種夢想亦能輕易實現了。設定了名字和國籍後，可創作出閣下獨有的車手。另外，因為創作出來的車手可自由加入任何車隊，就是閣下想成為法拉利車隊的成員亦並非不可能。

↑輸入自己的名字後，便可成為F1車手

↑輸入出生日期，成為一名不會發生意外的[illegible]車手吧。

↑準備了一大堆車手的面孔，你較喜歡那一類型呢？

↑車手的國籍亦可設定。那個國家較好呢？

↑取得了多[illegible]？對自己創作的車手當然會特別關心。

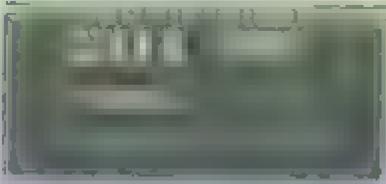
↑在那個隊伍安裝那種引擎亦能設定。

唔，要加入那個隊伍呢？真令人傷透腦筋。

既然是那個「HUMAN格蘭披治大賽車」的續篇，最關心的當然是那被稱為究極的設定部份會變成怎樣了。不用擔心，一套比前作更優秀的設定系統仍然健在。

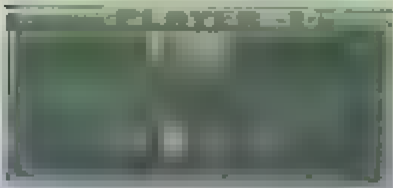
轉向系統

轉向系統的選擇會⋯⋯有很大差異，要慎重⋯⋯



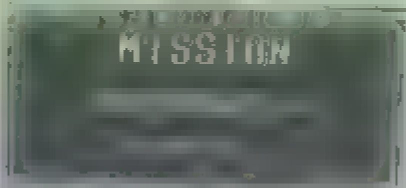
車軚

容易走的車軚耐久性會⋯⋯低，因此要經常利用修理站⋯⋯



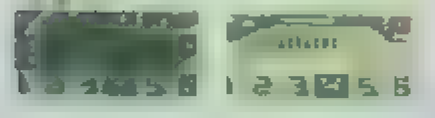
轉波系統

可選擇使用自動波還是人手⋯⋯



轉速計

可選擇用指針或棒狀圖來表⋯⋯



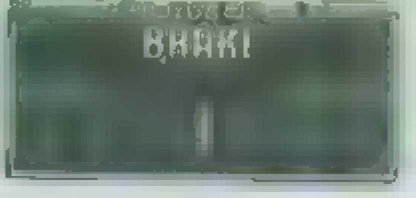
齒輪比

⋯⋯的⋯⋯還是優秀的加速⋯⋯呢？

修理站指示

設定在那個程度的⋯⋯去交換零件，會⋯⋯修理時⋯⋯

若車子是設定成高速型的⋯⋯話，便需要有⋯⋯較強的剎車⋯⋯



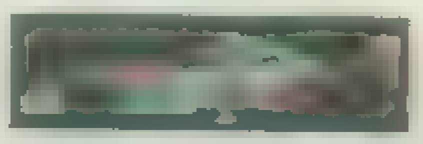
以一個賽車遊戲來說，賽道及賽車能忠實再現至那個程度是一個重點。「HUMAN格蘭披治大賽車 II」之中有7支車隊和16條賽道，都是以足以令F1迷滿足的完成度出現。就是本身不是F1迷的人，玩過這遊戲後也能變成F1專家。

WILLIAMS

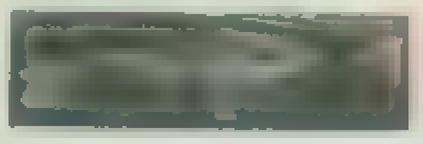
有極為成熟的賽車，強力的引擎，加上完整的隊伍體制。在所有重點上都算得上⋯⋯成為敵人的⋯⋯

McLAREN

與本田引擎一起建立起⋯⋯時代的隊伍，但現時已被威廉士奪去寶座。不過仍是有足夠實力去奪回王座的⋯⋯

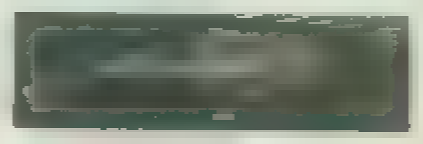


BENETTON



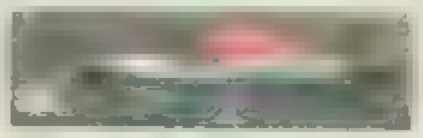
FERRARI

仍然陷入低潮的名車隊，賽車的戰鬥力低是最大的致命傷，但仍有不少擁躉期待這班紅色跑車的勝利一戰



TYRRELL

⋯⋯他名車隊比較，賽車的⋯⋯問題較多，⋯⋯隊伍體制卻很突出。⋯⋯所突破呢？

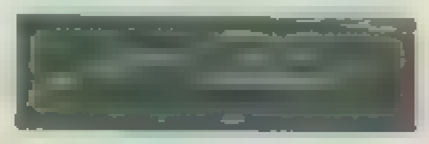


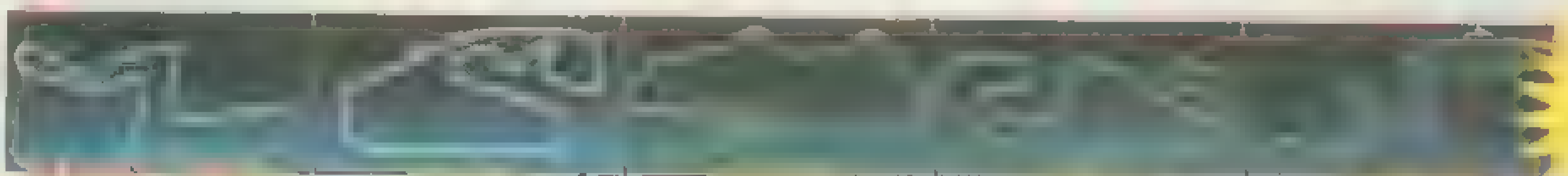
FOOTWORK

⋯⋯，本戰雖然遺憾地不⋯⋯，但卻會投入新車⋯⋯期戰鬥中決勝負。能否讓我們看到作為名門的實⋯⋯

SAUBER

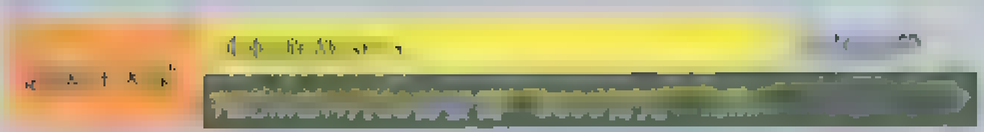
⋯⋯年起加入的新車隊。雖⋯⋯有什麼與別不同的賽車，但隊伍仍有很大的發展機會。





全部共16條賽道！

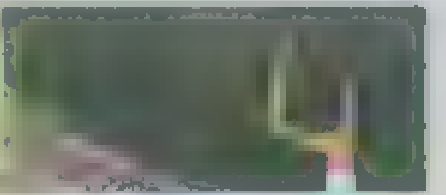
緊急速報



TECMO 人 人 工 ホ

連日的秋天終於來到，最受歡迎的運動當然要數美式足球了。好，大家都在家中玩美式足球吧。

TECMO美式足球比賽開始！



大受好評的美式足球遊戲「TECMO SUPER-BOWL（TECMO美式足球）」會在超任中登場。這個本來已經有很高完成度的遊戲，在超任中進一步強化了。所以不單是前作的擁躉，只要是玩過前作的人，相信都一定會期待這個作品推出的。為了各位讀者，我們以第一時間介紹這個遊戲。

雖然最近的遊戲多數的操作方法都很複雜，但這遊戲的操作方法則和前作幾乎沒有分別。65種隊形的決定，傳球及撞擊等，全部玩法都可用十字掣和兩粒按掣來實行，所以初玩的人亦可安心。超任版除了畫質變美了之外，最大的特徵是畫面不會再若隱若現。不過，變更的地方並不單只這些。關於變更的詳細資料會在下一頁介紹。快些看吧！

雖然美式足球在香港或日本都不是那麼多人認識，但在美國的受歡迎程度足以被人稱之為最接運動。將其中的主角NFZ（NATIONAL FOOT-BALL LEAGUE）忠實再現的就是這個「TECMO SUPERBOWL」了。一般擔角手一般體型的選手

→在這遊戲中登場的NFL全28支隊伍全部是使用真名的。而且，因為亦被NFLP、NFLPA（美式足球選手的選手協會）認可，連各隊伍選手的名字也是真名。能自由操作美式足球的明星球員，真是令人感動的設定。

↑這是比賽的畫面。怎樣，是否沒有了前作中畫面的若隱若現呢？不要因為這樣就吃驚了，因為除此之外還有很多強化了的地方。

←在選手傳球或接住傳球時，可看到擴大了的畫面。這個雖然在前作中已大受好評，但今次會有進一步的強化。畫面變美是必然的，而且也會有使用了回轉、擴大、縮小機能的視覺效果出現。

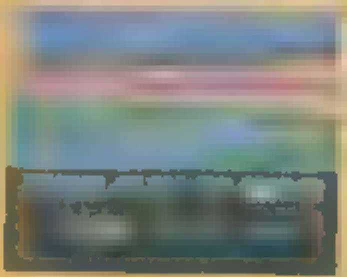
這些地方和前作不同

和前作不同的地方，大致上可分為4點。TOUCHDOWN時或是半場節目等的特寫畫面變美了。除此之外，天氣可自由改變，加入了飛撲玩法，選手資料也是最新的，可說是精彩絕倫的內容。

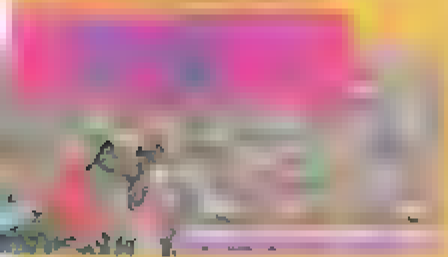
↑由於會表示出TOUCHDOWN選手的名字，興奮程度是完全

將白熱化的比賽變得更精彩的是持球衝鋒、傳球成功或達陣得分等場面，都會擴大來表達。當然，畫面方面也是比前作美得多的。另外，半場休息節目的畫面也是煥然一新的（個人來說因為沒有了前作的短裙少女覺得非常遺憾，希望下次能再出現。）

不過，無可否認最大的特徵還是活用了超任回轉，擴大及縮小機能的特寫場面。詳情只要看了以下的一欄便能一目了然。



在雪地上的決戰



運動遊戲中不能欠缺的，是每支隊伍的選手資料。由於選手的資料是以實際的1992年NFL成績為根據來製作的，隊伍的強弱和前作有很大的分別。前作中一些弱小的隊伍亦會變強了。因為內行人只要看選手的資料便能知道隊伍的特徵，所以選手的資料亦不能隨便的。

其它關心的還有選手的轉會問題。不過大家是不用擔心的。因為這方面亦已經作了最新修訂。

右方的連續照片是一名QUARTERBACK投球時的特寫場面。只要留心一看相信便會知道，這特寫場面是充份活用了超任的回轉及放大縮小機能的。這種迫力連真正的美式足球亦做不來

想用那種戰術呢？

在開始說明有關比賽的過程之前，先為那些[illegible]美式足球的人稍為說明一下規則。

美式足球的特徵，是像棒球般明確分成了攻方和守方。攻方若能在4次攻擊中前進10碼，便能繼續攻擊。[illegible]10碼，便會交換[illegible]

得分的方法雖然有很多，但大部份的得分都會是TOUCHDOWN（攻方把球帶到對手的ENDZONE）。

在實際的比賽中，為能TOUCHDOWN，會利用各種方法攻入對手的陣內。這遊戲也是這樣的。因為攻方不能預測守方的陣式，所以只好膽大心細地選擇自己的陣式（隊形）。這種對陣正是美式足球的趣味所在。

向前直衝呢

↑好好操作會帶著球的[illegible]的陣地方之間穿過

[illegible]球較好呢

↑[illegible]

有時候會有人受傷

美式足球是時常發生激烈碰撞的運動。那些像摔角手般身型的選手衝撞的場面很有迫力。不過，因為選手也是人，有時也會受傷的。這就需要暫時入院了。由於在出院之前是不能出賽的，若隊中的主力選手受傷的話就頭痛了。求求你們不要受傷吧……。

↑若衝撞得太利害，選手是可能會[illegible]的。

受到對手激烈的[illegible]

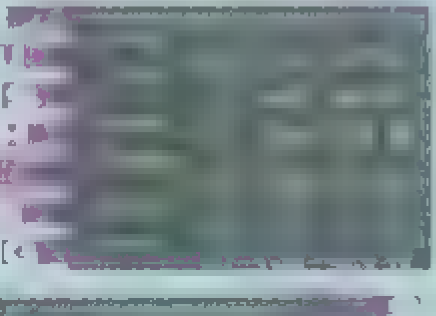
↑對於會弄球的選手[illegible]地撞

↑好啊！終於出院了。期待他在比賽中再度活躍。

[illegible]

[illegible]手的資料中，亦有表示了當時狀態的東西。就算是擁有再高實力的選手也好，狀態不好時是不可能有理想表現的。有時候亦有需要暫時改用其他選手的，選手的個人成績也是不能錯過的。若選手的狀態差，自然成績也會差了，所以是[illegible]不去經常檢查成績表的。個人成績中有傳球部門及衝鋒部門全部9項，比賽結束後最好看看。

↑選手的狀態會在名字之下表示。現在這位選手的狀態就是優異（EXCELLENT）。



緊急速報

世界級橄欖球2

橄欖球因為和美式足球很相像，不少人會把兩者當做相同的東西。不過，美式足球就是美式足球，橄欖球就是橄欖球。

超級任天堂 | 運動遊戲SPG | 記憶盒帶

令橄欖球迷感動的作品

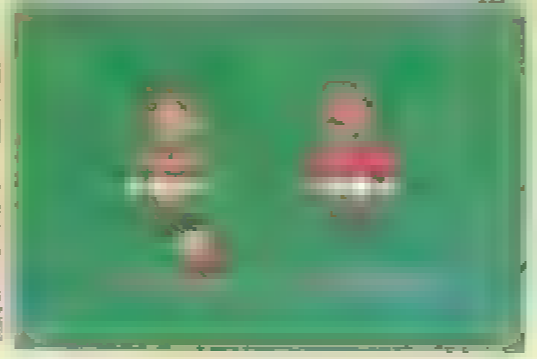
最近一口氣推出的足球遊戲。每年都會推出穩定數目的棒球遊戲。的確，受歡迎的運動很多時都會變成遊戲。不過，若說到冬天的代表性運動，就是極很少成為遊戲的東西。對，那就是橄欖球了。一種需要有勇氣和耐性的運動「橄欖球」。不過可以放心。作為橄欖球遊戲先鋒的作品「世界級橄欖球」的第2作即將推出。以真名登場的選手和日本有名的隊伍，各選手設定好的仔細狀態值，以及迫真的3D畫面等，充滿着能令橄欖球迷滿足的設計。運動之秋就由這個遊戲來作一終結吧。

←有自標樣仔細的設定，真好！

←一隊15人，加起來共有30人作賽的球場。真個很有氣派……!!

日本選手權模式

以8隊進行聯賽的模式，分為社會人選手權及學生選手權2種類，聯賽戰結束後，各選手權的優勝隊伍之間再爭奪日本選手權。會有一幕漫長而激烈的戰鬥。

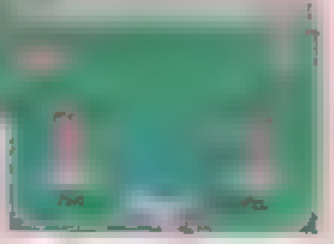


←共有2個聯盟，先選出自己喜歡的一方吧。

聯賽戰模式

從登錄了的日本國內16隊中選擇了3~8隊進行聯賽戰的模式。在這模式和日本選手權模式中由於會記憶着個人成績，在這方面的競爭亦會相當激烈。一班朋友在一起時就玩這個吧。

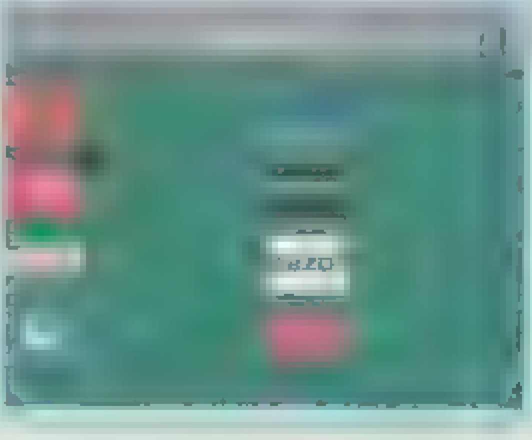
↓比賽前的剎那寂靜。兩名選手其實可能在互相咒罵



↑這模式亦可選擇天氣。要在雨中決戰嗎？

###

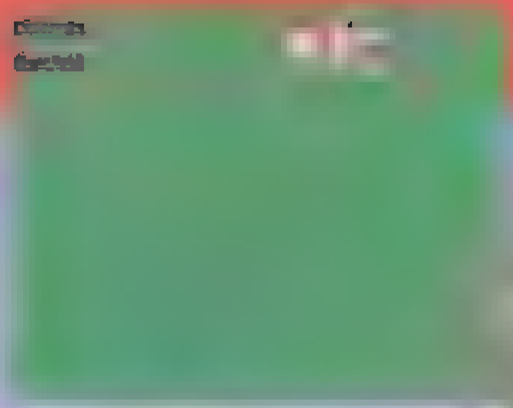
從16隊之中選出喜歡的隊伍，進行一場過的比賽。當一個人想多加練習時，或是想用來消磨時間時，或是與朋友輸賭果汁時都很適合選擇這個。



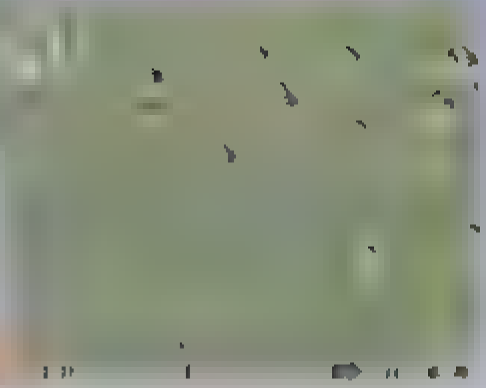
←這些都是日本國內的強隊，沒有……的：

開始比賽!!

這節就是要一些很仔細的地方亦有做到。除了欖球的大部份玩法，越位及LOCKON等犯規亦有很多。不過，這些只要作多次比賽便能理解的了。總之是需花上一些時間。理解了之後便輪到下一步了。爭球SCRUM或對手的犯規而出現的[illegible]亦有很多[illegible]，玩者要看清楚好好利用它們。[illegible]一定能提高得分的。[illegible]，便要活用選手的能力了。看過他的走力及身高等能力後，分配在適當的位置的話，取勝機會亦可提高。好，就先來一場比賽吧。

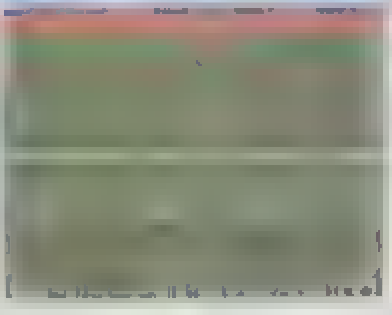


[illegible]



切由開球開始

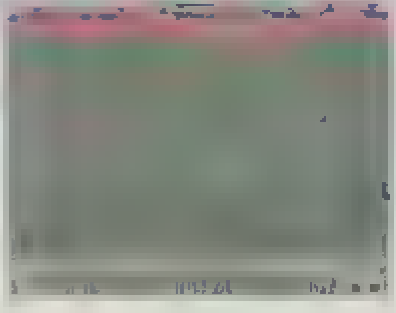
比賽開始或得分後都會進進行開球KICKOFF。能否確實地踢向心目中的地點是勝利的第一步。有時候亦會有龍門罰球等能直接得分的開球。



一開球會決定一場比賽！……大概係了。

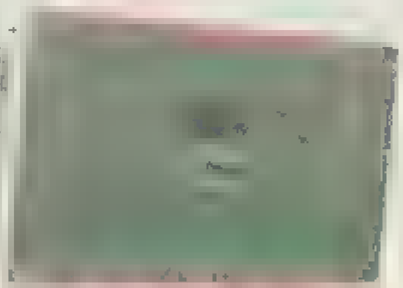
[illegible]

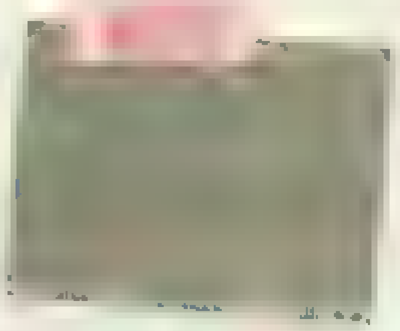
在橄欖球中，若向前方的選手傳球是犯規的。所以攻擊的基本便會是拿着球不斷的向前走。不過因為一個時間配合得好的傳球會比任何招式更有效，不要只顧着向前走才可。

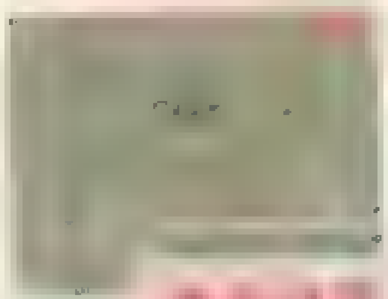


爭球啦、出界啦…

來自爭球，出界及膠着狀態等的多姿多采攻擊是橄欖球的魅力之一。當然亦會在這遊戲中表現出來了，從對手之間一口氣突破防守，帶球觸地得分時的快感是很難在三言兩語中表達的。除此之外，漂亮的一擊或是把球射進龍門時同樣是非常暢快的。







一地上快到實、開天開地都得唔到

推呀推呀!!

一1兩隊的陣[illegible]爭球[illegible]多由這爭球變化出來的特別玩法。不過，如果這時不能取勝，再說下去也是沒有意義的。

↑一出界亦分為3種類，其中有2種可使用特別的玩法。稱霸界外球的可稱霸比賽!!……並非誇張的。

拋呀拋呀!!

現在完成度是50%。大家加油來吧。
狀態為MASAWA娛樂 櫻井先生

麻雀　盒帶

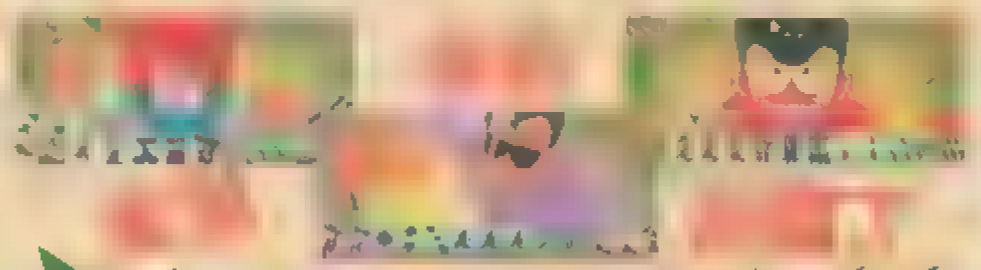
緊急速報

對於那些自認為沒有天份打麻雀的朋友們，現在有一個喜訊。超級麻雀遊戲「超級輸牌王」將會於超任推出。開始特訓吧。

就快食糊了!!咦？輸了!!

「超級輸牌王」，是在「自己中心派」中為人熟悉的漫畫家片山正行把新作漫畫遊戲化的作品。這套作品因為亦有動畫化，所以可能會有部份人認識的了。原作雖然是一套有很多個性人物登場，令人捧腹大笑的麻雀漫畫，但遊戲方面亦絕對不平凡。以屢戰屢敗的主角豐臣君為首，從超級廢物到超級高手都有一大班獨特的人物。大家可玩到與別不同的麻雀。

雖然不是第一日學打麻雀，卻不知道為何總是勝不了。就連那些只差一步就可食糊的牌，結果也是輸了給對手的，每日也是在悲哀中渡過。你是否也因為在這種感受而深受感動呢，難道遊戲中的主角豐臣就是你的替身？



被人食糊了

被你食糊了

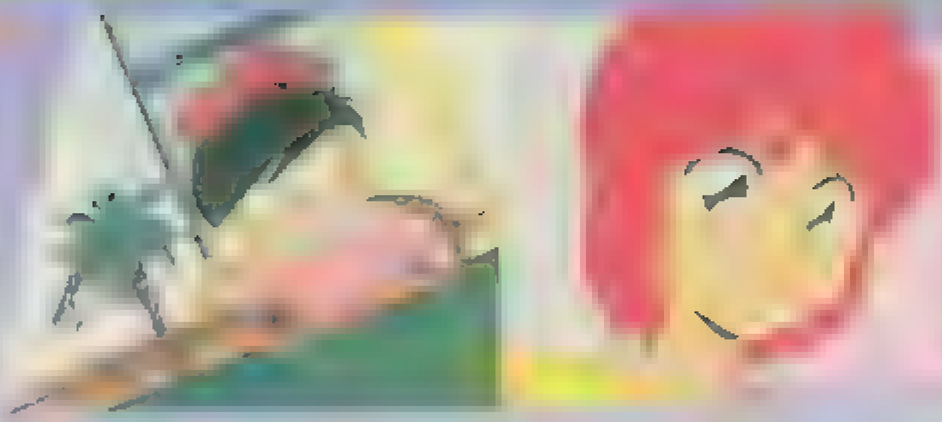
再次挑戰

加油呀

[illegible]

那麼，現在先來介紹其中一部份有豐富個性的人物們。若是有看過「自己中心派」的人，說不定會覺得那些面孔很熟口面。因為打牌方法亦會因人物的不同有相當大的特徵，掌握了之後可比能會較易玩。平時無敵的你，可能也會敗給這班人

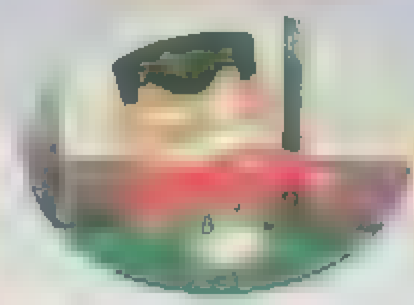
天生沒有運氣的……，紅綿聲的……呢？



超級輸牌王費臣的女朋友。有時候出現，有時候嚴厲地為費臣加油。不過費臣仍然是勝不了……無話好說。

經常欺騙費臣的常連3人組之一。經常都帶着太陽鏡，且無表情的面孔，其實是在計劃如何食大糊。

與信太郎一樣，是常連3人組其中一人。擅於預費計劃的過程，隨機應變地使用適當的戰術



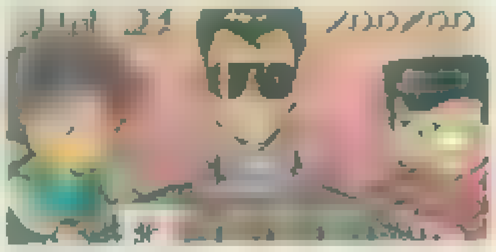
……雖然是每件事都不會太深入去……

……的關西人。雖然花名是緊立之TURBO仔，但這不過是他自搞的。屬於會搞亂局的類型。

費臣等人經常出入的麻雀館老闆娘。麻雀的技巧亦相當了得。在哈爾迪城中，她會提出問題阻礙費臣的去路

[illegible]

人物們充滿魅力的個性在對局中亦會發揮。下方的照片就是那對局畫面。在畫面中央，會表示出自己以外的3名人物，他們會因對局的發展而露出各式各樣的表情，不單是叫糊或自摸時，連平常將牌打出時也會有動畫出現。



呀，會否自摸呢？

不是這隻吧？

算你好彩

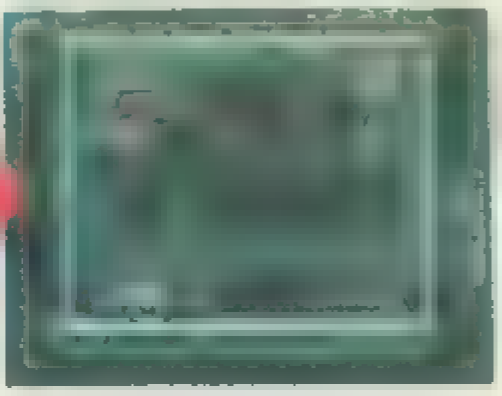
真是麻煩了，叫糊

「好……開始了……相當不俗呢。好，今次的目標是要自摸。

好嘢，摸到的牌都很好。一口氣叫糊吧。自己主動去爭取領先的位置。

「是」是「是了……這也是……令人著迷的原因。

滿貫！多謝各位支持，不用擔心計分，因為電腦會幫你辦好的了。



SCOOP1

在冒[illegible]

在「超級輸牌王」之中，除了選擇人物對局的普通麻雀模式外，亦可玩「哈哥迪城的招[illegible]」[illegible]冒險遊戲模式。[illegible]

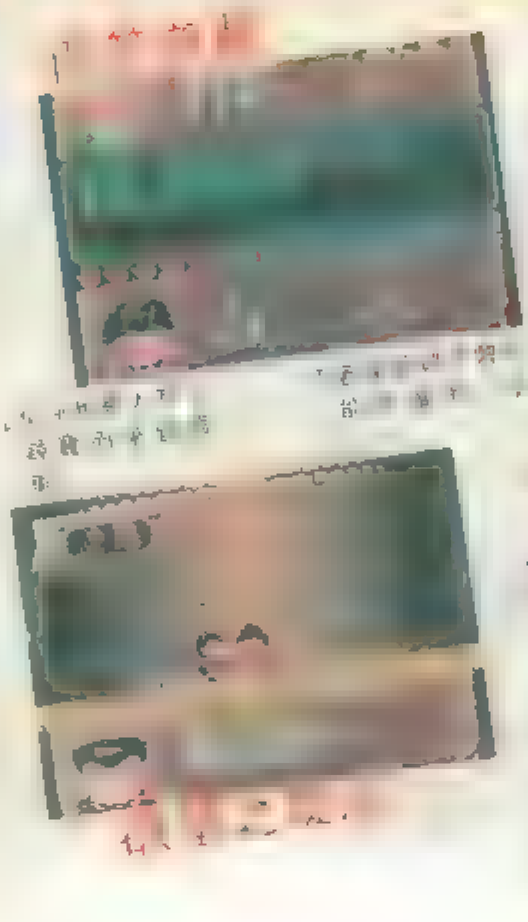
亦會遇上麻雀的問答遊戲，[illegible]大班熟悉的人物。除了麻雀外連冒險遊戲亦有，真是抵玩的作品。

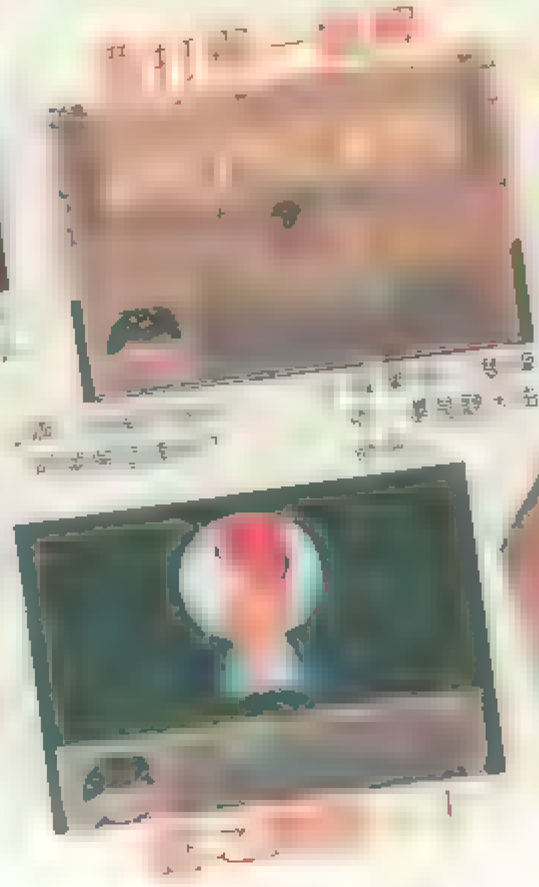
↑喂，怎也覺得這傢伙要好的，會是他把明菜捉走了的嗎，仍[illegible]

[illegible]大[illegible]

總之，明菜小姐被人捉去了！獨自前往拯救的，當然是我們的英雄豐臣了（有點不安）。她似乎是在哈哥迪城的最高層，趕快吧豐臣！要拯救明菜呀!!

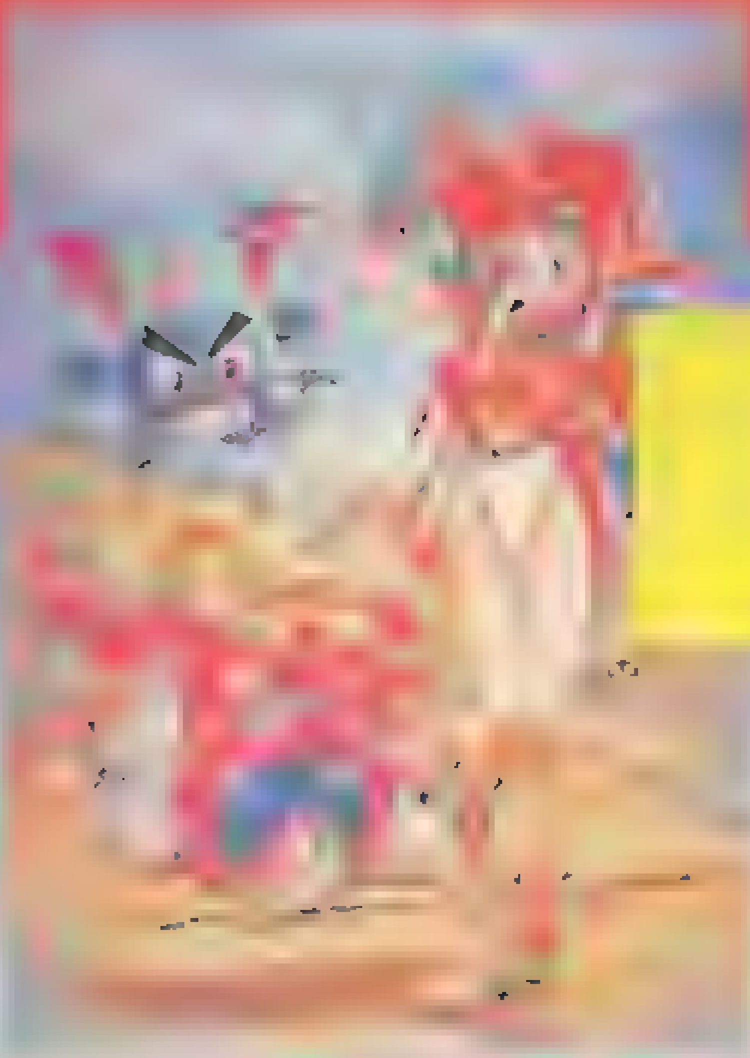
↑前進吧豐臣，明菜的命運掌握在你的手上了，不要再輸吧…





緊急速報

爆笑勇者



在私人電腦中大受歡迎的動作RPG「爆笑勇者」，現在於超任登場了。由於這是超任的全新版本，所以即使是玩過電腦版的人亦不容錯過。

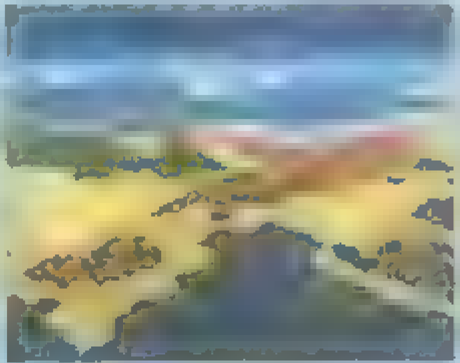
RPG 8800日元 8M bit

開朗的勇者們的大冒險

「爆笑勇者」，是由一位可愛的獎金族（靠賺獎金來維持生活的人）少女美露做主角的側視型動作RPG。玩者可選擇的人物有美露、達多和卡胡的一共3人。因為他們各自擁有不同的攻擊方法及其它能力，所以最好是能配合各人的特徵來運用他們。因為在遊戲中可隨時變更人物，所以就是用齊3人來過一版亦可以的。在地圖的各處都有各式各樣的事件在等待著美露他們遇上，而這些事件亦會因選用的人物令過程出現變化。

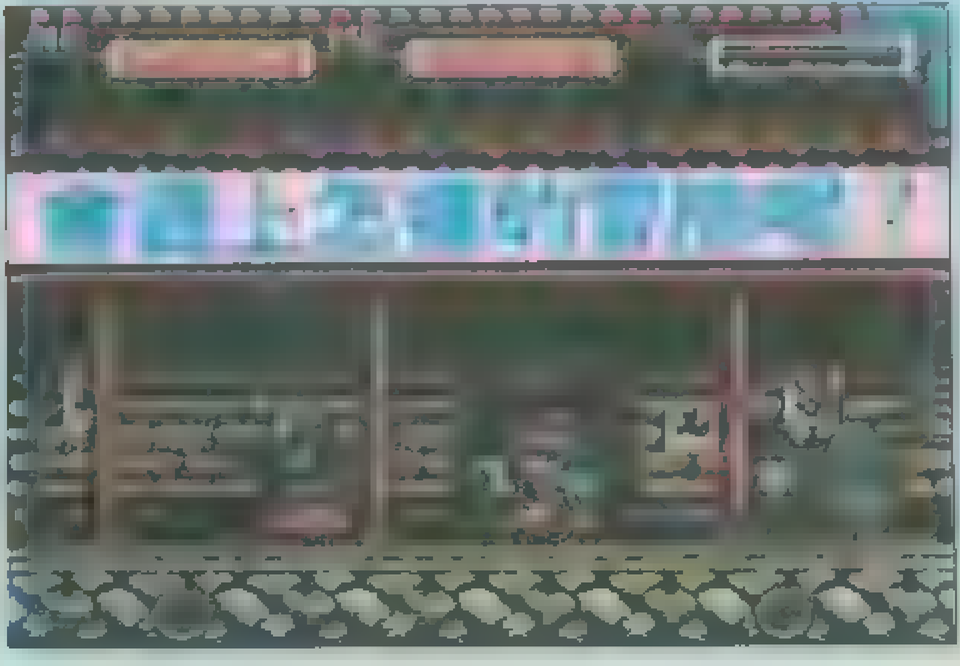
STORY

每一天也是充滿精神地賺取獎金的美露。這一天，她突然感到會有好事發生，於是在美尼城鎮上徘徊。果然，她發現了一名獎金前所未有地高的通緝犯，名字是馬迪歐．漢羅。還有一名悲傷地看著這通緝令的少年，到底是甚麼事呢？



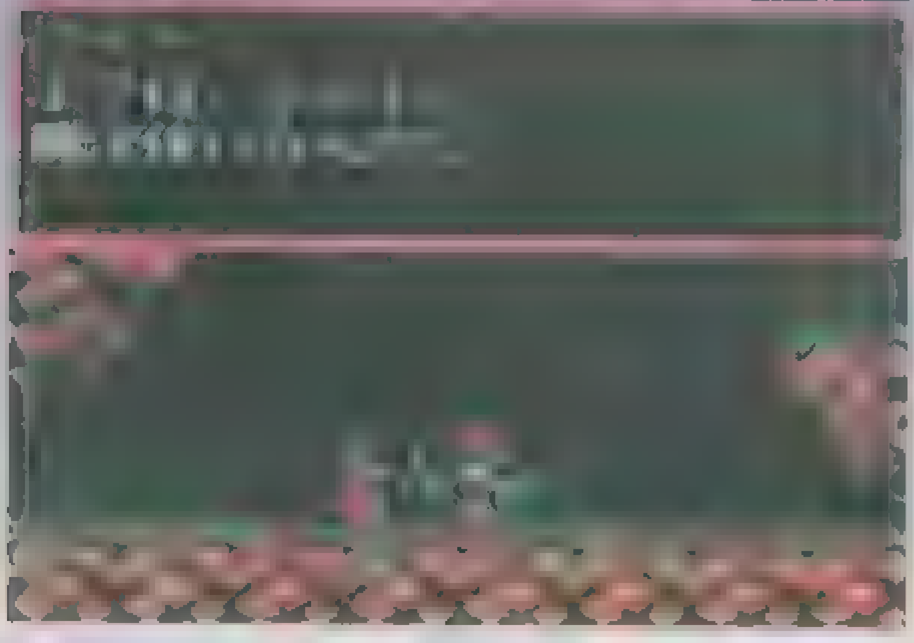
↑這就是美露他們這一次的世界，會遇上怎樣的傢伙呢？

↑收集情報是冒險的基本。不知道誰人會提出怎樣的情報。



無可否認是充滿魅力的人物

[illegible]否認是那表情豐富的人物們。就以那位有可愛的表[illegible]女，[illegible]表，人物們的世[illegible]特有。所以，在[illegible]白[illegible]初能操作的雖然只有美露，[illegible]中[illegible]

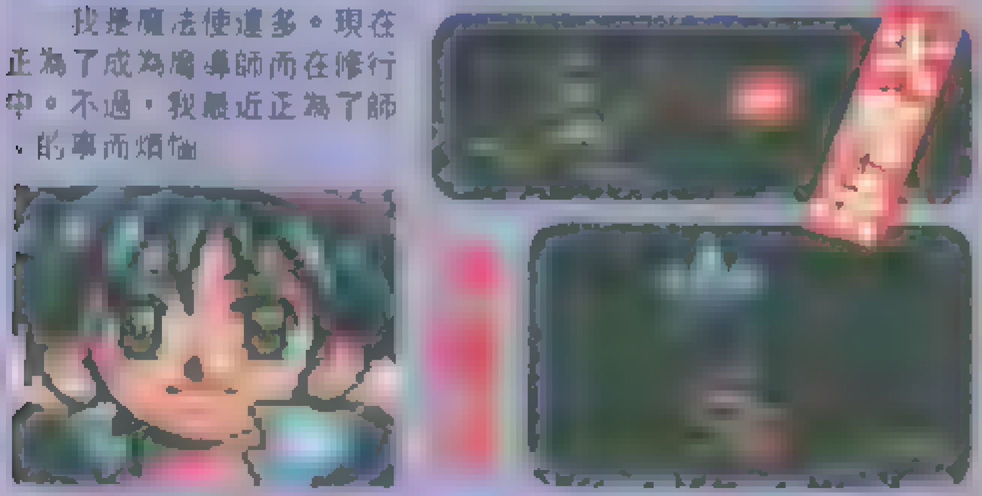


[illegible]

我是主角美露哥，咦？妖精等[illegible]生有點古怪？我[illegible]一下我[illegible]吧、總之我是[illegible]

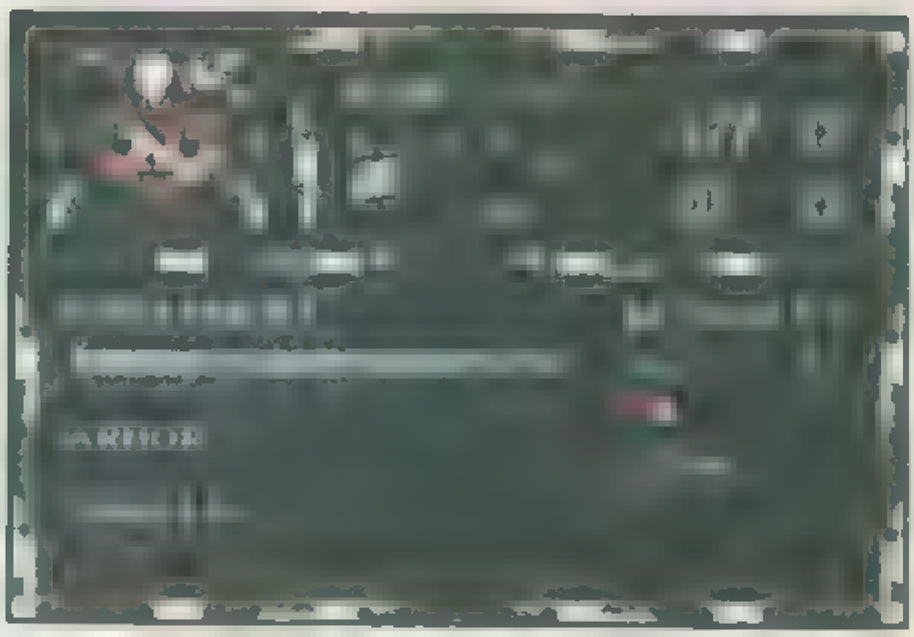
稍為膽小的達多

我是魔法使達多。現在正為了成為魔導師而在修行中。不過，我最近正為了師[illegible]的事而煩惱



[illegible]

我是怪獸卡胡。我是[illegible]（卡胡）。[illegible]（卡胡）

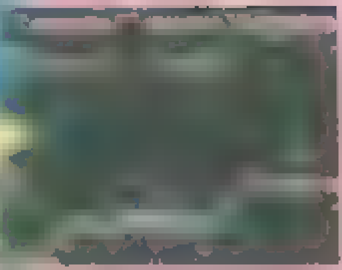


一直是能夠看到各人物狀態的狀態畫面。表情會因HP的消長而變化。

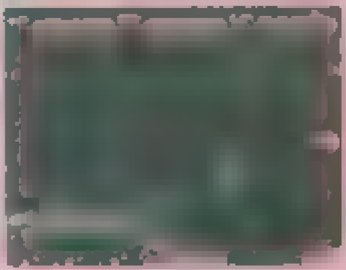
美露在大地上前進！！還有很長的路呀

[illegible]美露等人物們的美麗世界登場的版面全部共[illegible]。不過，[illegible]的[illegible]城[illegible]遺跡是由[illegible]森林開始的[illegible]的迷宮都令遊戲變得更刺激。

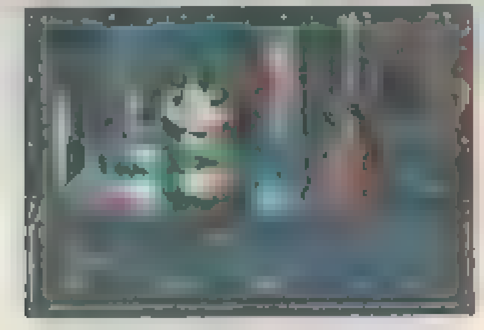
[illegible]



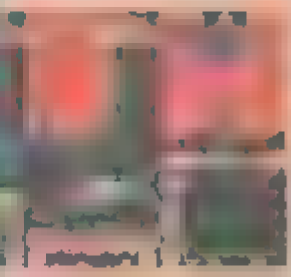
[illegible]那種低天花的設計令人難以隨心所欲的行動，很難應付。另外，亦要注意那[illegible]



[illegible]

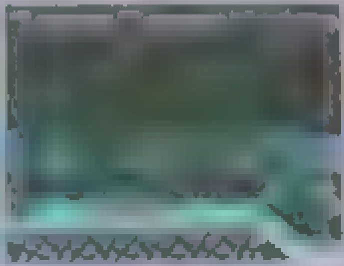


「為了冒險，各式各樣的道具是不可缺少的。當然，可愛的店員也是不可缺少的」



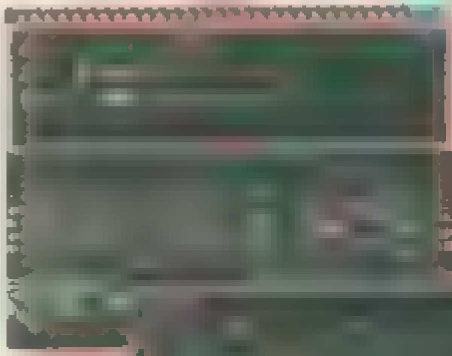
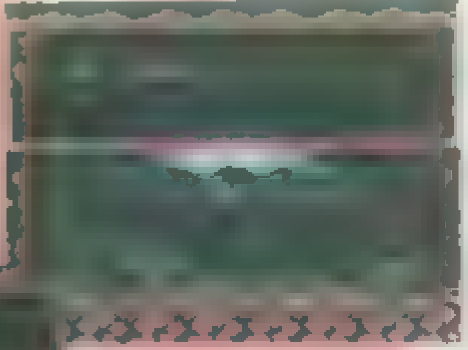
游戲的舞台是一個充滿着神秘感的遺跡。在並立着神秘雕像的走廊前進時，突然遇上封閉了的門。怎樣才能打開它呢？

游戲的一版是被水封閉的哈格爾島。敵人中會出現借機縱風來攻擊的傢伙，但更麻煩的是那[illegible]的地面。要慎[illegible]地前進。



沒有人知道會發生甚麼事

雖然詳細內容仍是秘密，但意想不到的事件以及發光的配角登場等，這遊戲中仍是充滿魅力的。在版面重點等待着你的可怕首腦，以及擁有驚人威力的道具等等……。相信這些都能在冒險的過程中弄清楚的。

有各式各樣的事件

超級任天堂 | 動作遊戲ACT | 盒帶

在「美少女戰士」中，SAILOR VENUS的名字是最不可思議的。大家都叫月野，火野、水野、木野、為何她會叫愛野呢？應該叫金野的，金野

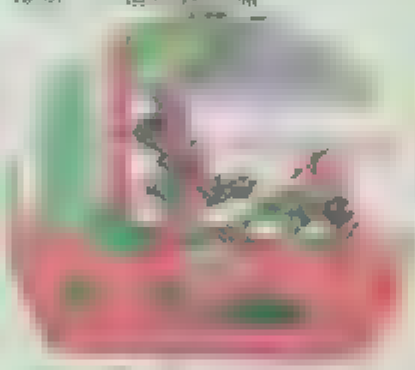
第2作火速登場!!

MOON PRISMA POWER MAKE-UP！愛與正義的水手服美少女戰士，SAILOR MOON在此！這個就是在今天8月於超任變身成格鬥動作遊戲，在日本超受歡迎的動畫「美少女戰士 SAILOR MOON」。除了動畫外，連遊戲方面到現時為止都仍是日本暢銷作品之一。不過!! 什什什什麼!!這麼快又有第2作「美少女戰士 SAILOR MOON R」登場。由於和前作一樣，製作動畫版的公司會作為畫面及其它各方面的製作人員，玩者可感覺到動畫的氣氛。而且更增加了新招式，令大家玩到更華麗的動作遊戲。另外還有美少女戰士對戰的模式。總之，你可看到亞美對麗的戰鬥了。

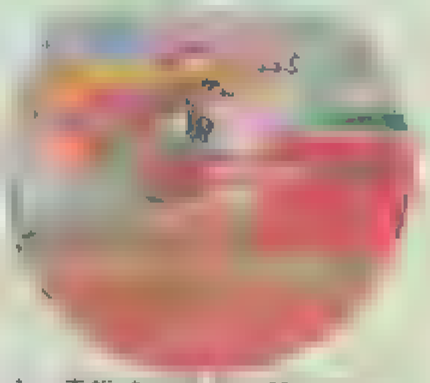
……女方……上分……選擇個人在軌格鬥動作遊戲。

對於不斷出現的敵人，是不能坐視不理的。你要用一些足以令旁觀者感動的華麗招式來對抗。招式方面由普通一拳到連續技，跳躍下的攻擊，投技，向遠距離對手攻擊的遠程武器。還有必殺技等等。深愛着「SAILOR MOON」的人當然希望能毫無損傷地爆機。不過，被打倒時也是相當可觀的。

↑VENUS是用腳來投出對手的。被投出的傢伙真是幸福了。



↓利用「……的投技……被投出的傢伙……

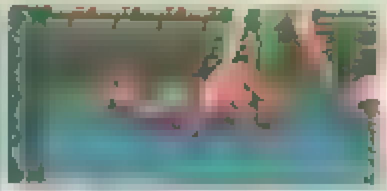


↑……真想被……美腿的腳踢下……

↑自己人互相……什麼呢……？原來是有合作招式。

↓嘩！水野亞美的跳踢。被踢的傢伙會很開心吧。

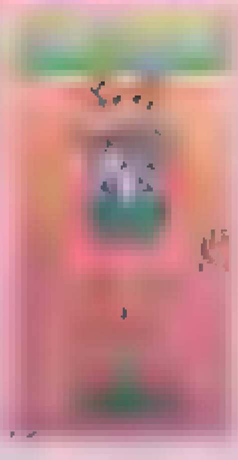
這……被選……的表情亦已相當不



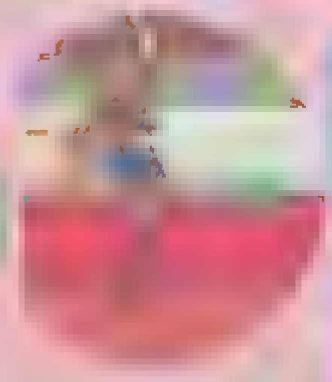
↑呀……倒下了……繼續這樣亦不錯吧。

介紹美少女戰士!!

為何「美少女戰士」會如此受歡迎呢？可能你會想到其它理由，但5名主角都非常可愛相信是任何人都會承認的。試想想若是找5名男人來做主角……所以，無可否認，她們的魅力是足以和創作造宇宙的大爆炸相比。單是看就已經令人高興。以下是5人及其必殺技的介紹。



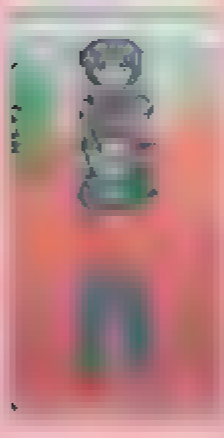
是原作中的主角，5人中領袖的身份。但似乎亦不是太[illegible]和吃。攻擊力，移動速度等能力雖然都並不突出，但整體的平衡最好。「變成月光來收拾你」是這人的慣用語。



↑根據某遊戲中的某某一樣不要斤斤計較吧。

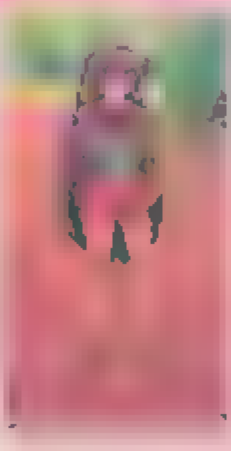
小兔

↑黑貓「ＬＵＮＡ」[illegible]對兔來說是好拍檔，有時會帶來不少笑料。

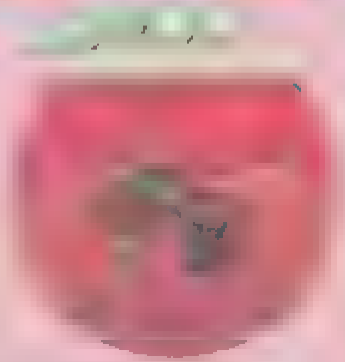


IQ達300的天才少女。雖然不會突出自己，但卻會以冷靜的判斷力來支援其他4人。是位攻擊力較弱的人物。必殺技是在倒立後張開雙腳回轉的招式。不過，這一招用多一些也無妨……

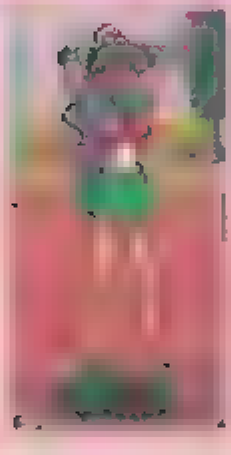
↑有柔軟的身體，無論做什麼都會比較方便。



[illegible]的巫女，因為守護星是火星，所以性格亦像火般激烈，一旦發怒會很可怕。因為穿[illegible]很強。必殺技也是以手按着地面後，以那做中心回轉踢腳的招式。



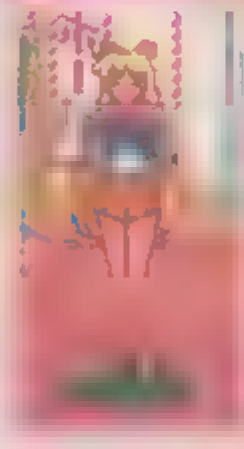
↑被她一踢，不知會否令身[illegible]？



5人中最有成熟感覺的姊姊型人物，但其實她非常天真，她亦有擅長做菜的一面。由於身體擁有比其他人稍大的力量，擅長投技或拳的攻擊。

↑[illegible]會[illegible]出這樣的姿勢

愛野美奈子

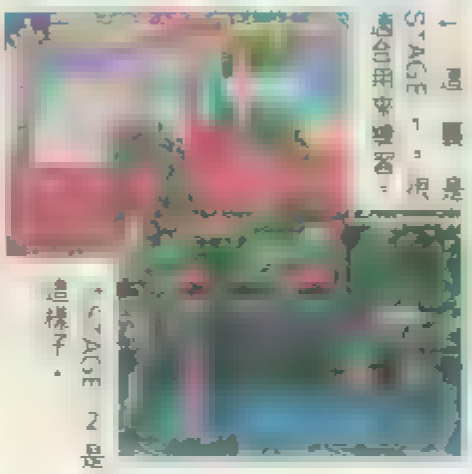


從任何一個角度看都是美少女型。在月野兔她們成為戰士之前，曾以SAILOR V的身份活躍。她擁有的鏈相[illegible]，能攻擊很大範圍。

↑唯[illegible]擁有武器的VENUS

各式各樣的版面！

遊戲中，有着很多色彩豐富的版面。令人感到非常配合這班可愛的戰士們，在戰鬥時也會更落力。雖然在版面的最後會出現首腦。但現時要保密一陣子。各位不要生氣吧。



↑這[illegible]是STAGE 1，很適合用來練習。

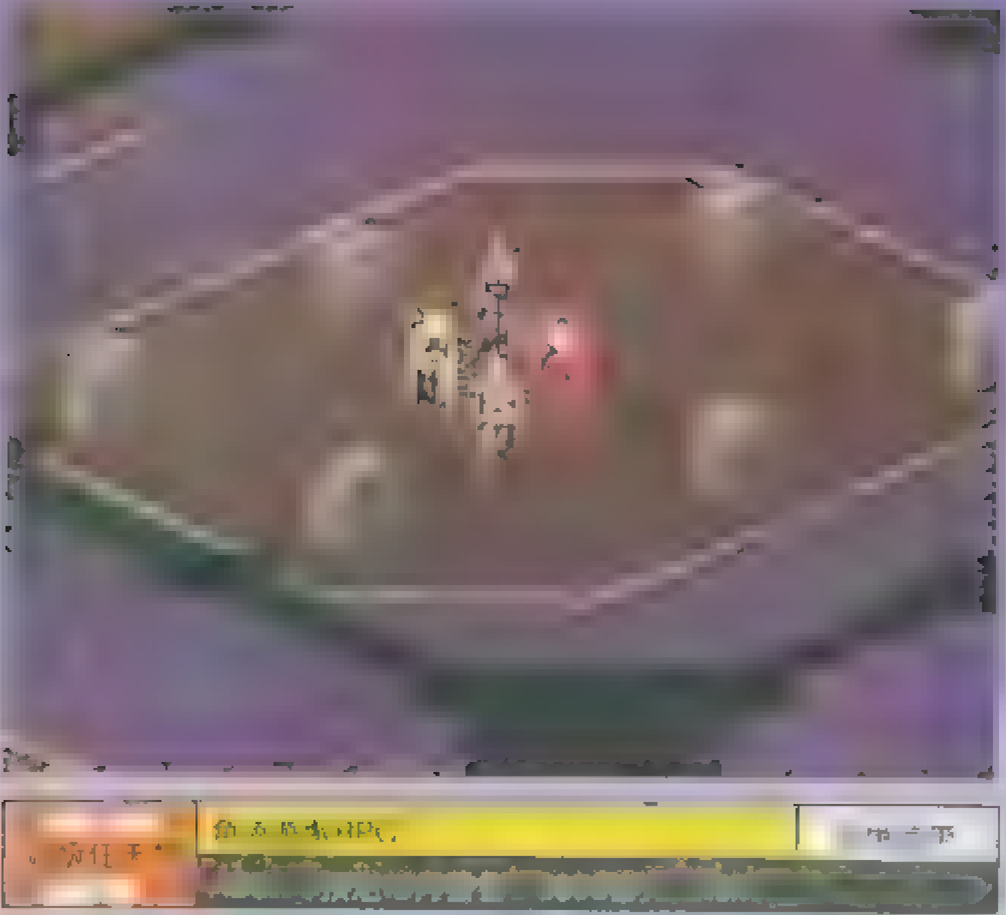
STAGE 2是這樣子。

↑令人感到不可思議的版面。巨型[illegible]菇加上古怪的植物，不過又不能走這條路。

開發狀況

現在完成了50%，是會是他[illegible]以外都能玩得很高興的遊戲。請大家期待。BANDA 古田先生

緊急速報

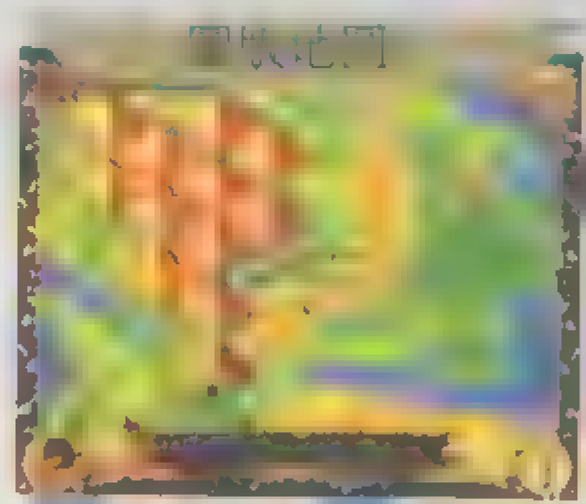


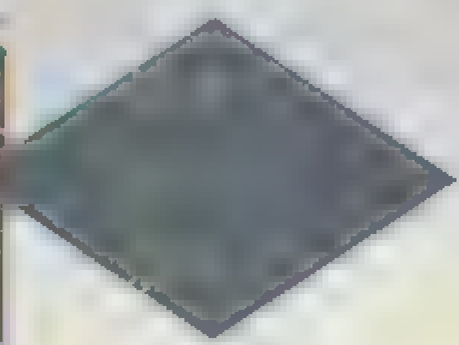
你可能會以為它們是斜下俯視型畫面的元祖，ATAR公司的「MARBLE MADNESS」，但你們估錯了。那麼這是什麼呢？現在告訴你們吧。

一個由魔女做主角的RPG

這個「神奇魔術WONDROUS MAGIC」，是一個設定由魔法使少女（以下簡稱魔女）做主角的正統派RPG。以一名女孩子的成長為中心故事，加上美麗的畫面後，必定能把玩者吸引在遊戲的世界中。

另外，在系統方面亦有對用家親切的一面及創新的部份。所以是一個不論是初學者或是自認RPG高手的人都能滿足的作品。那麼，我們先來說明遊戲的世界吧。





序幕

這個被稱為伊利安斯的大陸，傳說是在女神赫妮露創世時創造的。太古時代，女神給與所有住在這裏的人魔術和魔法的力量，人們亦將那魔力應用在生活上和平地生存。不過，這片和平之地亦因為天才魔術師伊華斯的出現而變成混沌之地。人們不斷祈求，只要能除去伊華斯強大的魔力，就是失去一切亦可。在祈求之下，降臨的女神開始了和伊華斯之戰。戰鬥雖然在女神的勝利下結束，但人們為了反省。將自己的魔法封印了。不過，感覺到邪惡會復來的女神，仍將魔力傳給少數人類…。

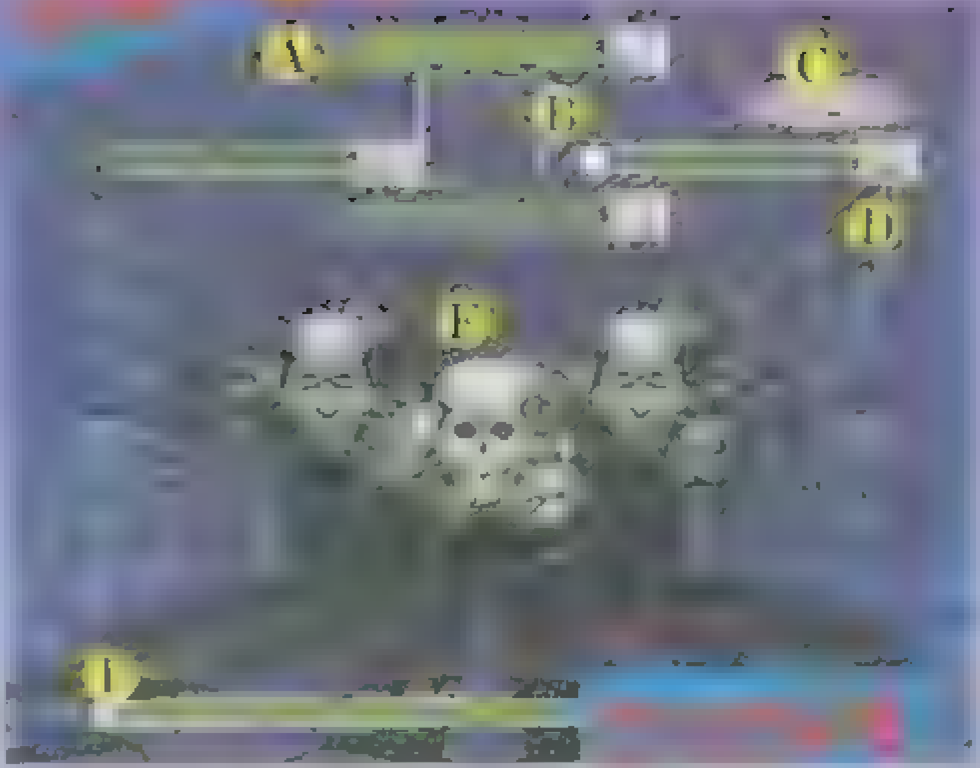
「在鎮內設有各式各樣的商店。亦可在圖書館或廣場上收集情報。

精心設計的移動系統!!

太可怕了!?
四方八面都是敵人!!

以下，我們會來說明一下有關這遊戲的最大特色戰鬥。在這遊戲的戰鬥中，是有着左、右、背面的概念。螢幕表示的怪物是在隊伍正面的。不過，主角們的左右及背後亦設定了空間，有時候在那裏也會有怪物的。在這種時候，可按十字鍵或LR鍵改變視點與其餘3個方向的敵人戰鬥。

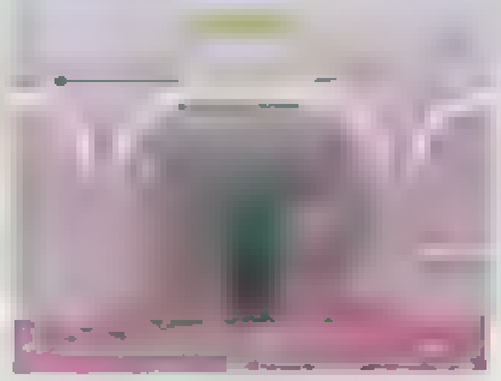
另一個值得注意的是自動機能。雖然隊伍最多可由4人編成，但除了設定為領袖的人物外，其他人都能以自己的性格來自行作戰。當然，更換領袖或停止自動機能後，都能作手動操作的。



Ⓐ隊伍指標	[illegible]
Ⓑ雷達	[illegible]
Ⓒ符號視窗	將隊員選擇了的行動以符號來表示。由於戰鬥是以真實時間方式進行，使用符號會很方便。
Ⓓ選擇符號	[illegible]
Ⓔ敵怪物	表示戰鬥中的怪物。沒有怪物表示時，可按着十字鍵[illegible]
Ⓕ敵人指標	[illegible]

↑只是打倒在正面的敵人是不能結束戰鬥的。要把4方向的敵人全部打倒。

↓敵人的位置分為了前排和後排。前排會較易被物質性的攻擊擊中。



介紹
初段的故事!!

在伊利安斯南端的積魯安村，是這遊戲的開始地點。在村中，有一位擁有神奇力量，只需碰一下傷者便能醫治他們的女孩。當然，這女孩就是遊戲的主角了。

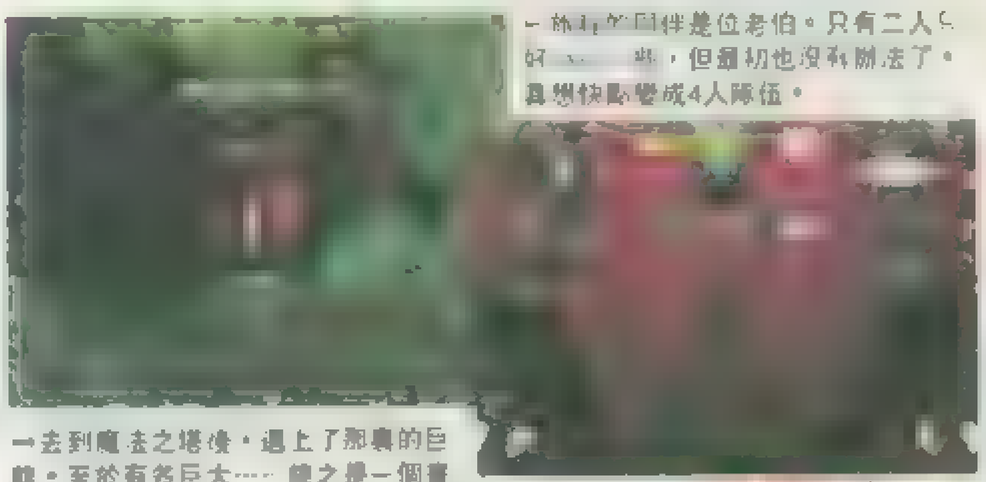
這女孩在16歲的生日時，出發到都市亞利亞。在都市中有一魔法學院，雖然她是為了在那裏學習而去的，但她學魔法的理由卻令人感動。因為她是為了找尋在小時候失踪了的父親而做好旅行的準備。

在魔法學院學習魔法的主角，畢業考試是要從魔法之塔取回一個水晶球。雖然她若能把水晶球帶回便能解開出生之謎，但到底那是甚麼秘密呢!?

↑與村民分別是很悲傷的。不過，為了找到父親，必需學習魔法才可。

↓魔法學院的先生是位很COOL的美女。

←旅行的同伴是位老伯。只有二人[illegible]，但最初也沒有辦法了。真想快點變成4人隊伍。



→去到魔法之塔後，遇上了那裏的巨龍。至於有多巨大……總之是一個畫面亦放下了。

巨龍!!

[illegible]

和以往的RPG不同，這個遊戲中，即使是打倒了敵人，幾乎都是沒有錢到手的。取而代之的會得到一種叫瑪瑙ONYX的寶石，這些寶石可由鎮上的鑑定商換成錢。不過，似乎也有些店是只能用瑪瑙石來購物的。

↑這種系統就算沒有亦不會有人反對吧，真麻煩。

特報!!

UNDERCOVER COPS

IREM　9800日元　預定94年3月發售　[illegible]M

這個去年在遊戲機中心流行了一段長時間的動作遊戲，想不到這麼快便移植到SFC!!那種獨特的氣氛有忠實的表現，肯定是能刺激起「U.C.C.迷（UNDER COVER·COPS）的心！先來看看這3頁的介紹吧！

超高密度全金屬動作遊戲來襲!!

「秘密幹探UNDER COVER COPS」的基本遊戲系統雖然和現時的動作遊戲完全沒有分別，但它對於動作遊戲中每一樣必需具備的要素都有異常的執着，精心設計的遊戲構造令它能越玩越有新鮮感，是個非常高質素的遊戲。

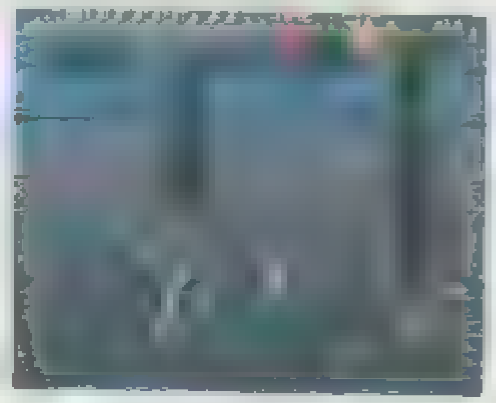
[illegible]的世界。因為[illegible]的人類[illegible]鬥，[illegible]「[illegible]」[illegible]。[illegible]「[illegible]」[illegible]「THE UNDERCOVER COPS」。

↑可使用的人物有3人，各有獨特的招式。

單純、爽快、超華麗的超必殺技!!

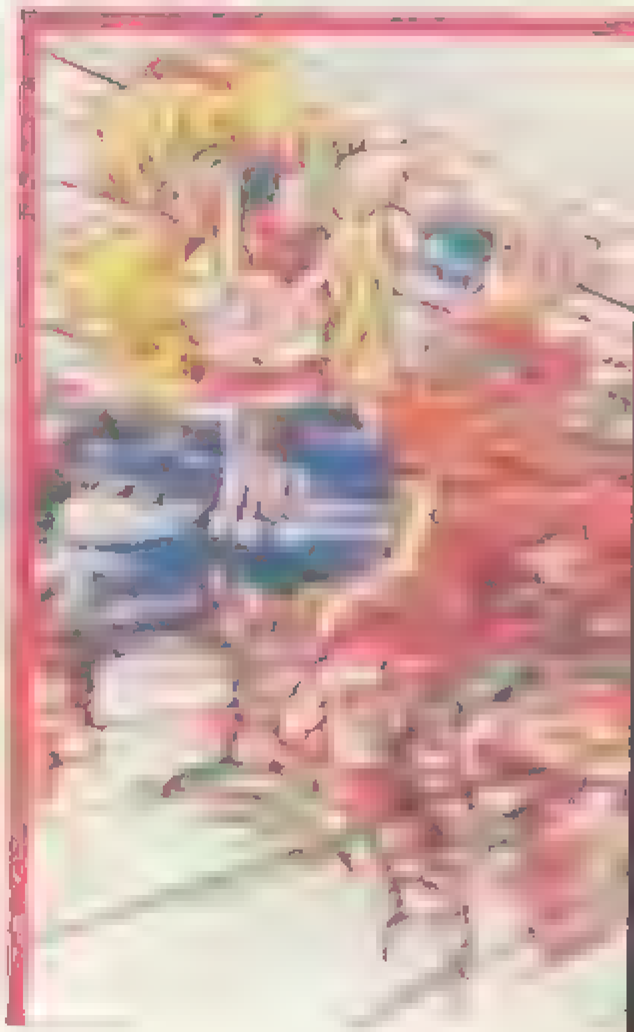
使用的按掣基本上有2個。Ⓨ掣是攻擊、Ⓑ掣是跳躍。不過，在這2個按掣加上敵人和自己的距離下，可以使用非常多姿多彩的招式！敵人在遠處時會站着攻擊，接近時會有接觸技，這時的招式組合也是很厲害的。不單只有衝刺跳躍攻擊，同時按Ⓨ＋Ⓑ掣有「必殺技」，而且在跳躍中輸入指令的話，還可使用「超必殺技」。

↑道具散佈在地上，拾起那些攻擊道具來對付敵人！



↑除了用來回復或獎分外，道具也是遊戲中的一種特色。

↑各版的最後都準備了強橫的首領。他們就是被打倒時亦非常有趣的。



你要去的是一個無法無天的地方。

ZAN TAKAHARA

以往的空手道高手，ZAN·高原。在落魄後，現在成為了「組織」記錄編號001的正義戰士。

他本來是全美的空手道冠 …… 戲的主角者。他為了保護嘍人而接 …… 「 …… 又快又狠，懶得制服為錯手殺了人而不再露面。 …… 」

因為是主角人物，所以會非常易用……一般情況下是這樣，但事實上並非如此。這個遊戲的人物，都是各有特色的。例如高原的站立高踢有很長攻擊範圍，而且飛踢亦很強，但每個動作之間會花上不少時間，因為動作有多少遲鈍，所以在習慣操作方法之前可能會比較難用。超必殺技的斬氣彈非常方便。

↑高原的特殊…技，…把敵人打…地面

CS CODE …

CODE NAME

FIGHTING SLASHER

ZAN

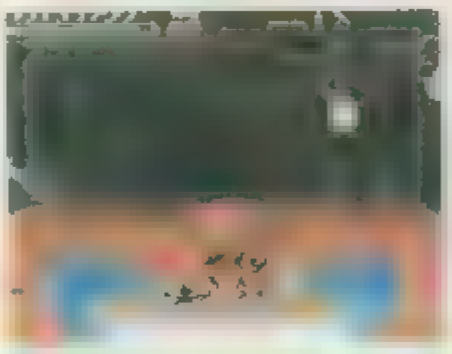
MATT GABLES

在美式足球中的前衛下運用出的衝撞，可以集中了他那憤怒的力量。就像比比賽時一樣，將惡黨全部撞倒吧！

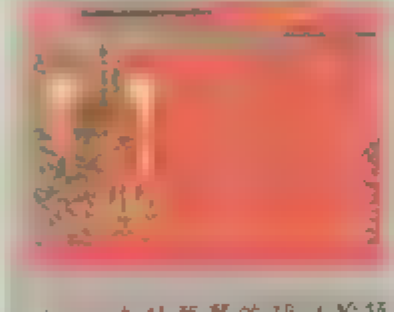
他雖然是位取得了MVP名譽的職業美式足球選手，卻因為力量太強，被稱為「最危險的男 …… 「 …… 」

3人之中最力量派的是阿麥。他巨大的身體令他容易擊中敵人（擊中面積較大）。跳躍攻擊及衝刺攻擊都能輕易擊中敵人，充滿力量。不過，缺點是站立時出招的速度慢，在一拳與一拳之間容易被敵人反擊。另外，因為移動速度也是最慢的，要捉住敵人會比較困難。必殺技亦並非衝向敵人的類型，比較接近回避招式。

↑捉住敵人的頭才向下投的投技



↑把氣聚在自己周圍擊敗的必殺技



↑3人中最華麗的超必殺技 MATT BOMBER

CS CODE—019

CODE NAME

FIREBALL SLASHER

原名：麥·基寶斯

原美式足球選手

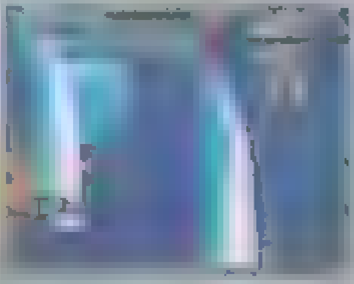
無敵的暴力警察U.C.C.在此!!

心愛的男子被奪去後，她對悲慘的暴力　，挑起「代九之」，獨自向，挑戰「C.A.」挑戰。

ROZA FELMONDE

↑的方向是可選擇的。

「U.C.C.」唯一的女性人物羅沙。從畫面上雖然給人一種普通女孩子的印象（T-SHIRT加牛仔褲的樣子），但她的招式是又暢快又華麗，在3人中亦可能會是最易用的。在街　版中，若以她爆機的話，可看到和其他2人不同的畫面。她的跳躍攻擊相當可愛。



↑超必殺技。和其他2人比較實於難使用。

CS CODE－169
CODE NAME

出身地：英國
生於2021年1月24日，22歲

道具亦充滿着異常的東西！

道具之中，分為了「食物」、「攻擊」、「得分」的3種類，各自擁有非常多的道具。這也是「U.C.C.」的魅力之一。「食物」之中，更有一種是大雞小雞四處亂走的回復道具。全部都是些前所未見的道具。

攻擊道具

總之，是「越長越好」！

攻擊系道具中是厲害的，相信要算是「電線桿」了。這個應該是動作遊戲史上最長的道具。為了能表現出它的威力，似乎要一口氣犧牲多人才可。的確是　有迫力。

揮動型

↑嘸，吃我這一棍吧！

投出型

↑這條魚並非食物，而是攻擊道具

↑左方是一份早餐，右方竟然是一碟咖喱飯！

↑攻擊敵人後，有時會有回復道具出現。

回復道具

還是趁新鮮食的好

回復道具可在攻擊擁有道具的人物後出現。除了有一般的「熟食型」外，大雞小雞等「新鮮食物」都是超新鮮的做法。

個性的「藝術點」的存在是？

↑畫面右上的是代表藝術點。目標是規定的數

這是另一種有個性的「藝術點」系統。用一些優美的招式打倒敵人可得到藝術點，若在過版後的結算中能達到規定分數，2版可作1次up。所以盡量用連續技來對付敵人吧。

不是SD版幪面超人

孩子們心目中永遠的英雄「幪面超人」，成為了動作遊戲登場。粉碎復活的JOKER黨野心，保衛世界的和平。

超級任天堂	動作遊戲ACT	卡帶

是6頭身比例的幪面超人

到現時為止，雖然推出過多個以Q版幪面超人做主角的遊戲，但今次的主角會是6頭身的正常版本幪面超人。幪面超人的變身場面，與各怪人的戰鬥等，充滿着一些只有正常版人物才能做到的場面，是一個會令原作迷興奮的作品。

↑遊戲中登場的幪面超人，是1號和2號二人。

↑OP部份其實是卡拉OK，你還記得怎樣唱嗎？

亦採用了獨特的系統

這個遊戲中有着2種新系統。第一種是SSI系統。這是種能把腳踢及背負投等3種招式設定為連續技的系統。按R鍵，L鍵和L、R鍵同時按的情況下，可設定3種連續技。第2種是特訓系統，若能完成在STAGE 1、3、5之後的特訓版面，幪面超人便會強化。3種特訓分別能開發新絕招、提高體力和提高攻擊力。

SSI

↑由於會連續出3招，所以有絕大的威力。

特訓

↑這是提高體力的特訓，連續按鍵把對方推開！

版面當然是山和港口

版面是大廈或港口等TV版經常出現的地方。在最後用風雷電打倒怪人便能過版。

緊急速報

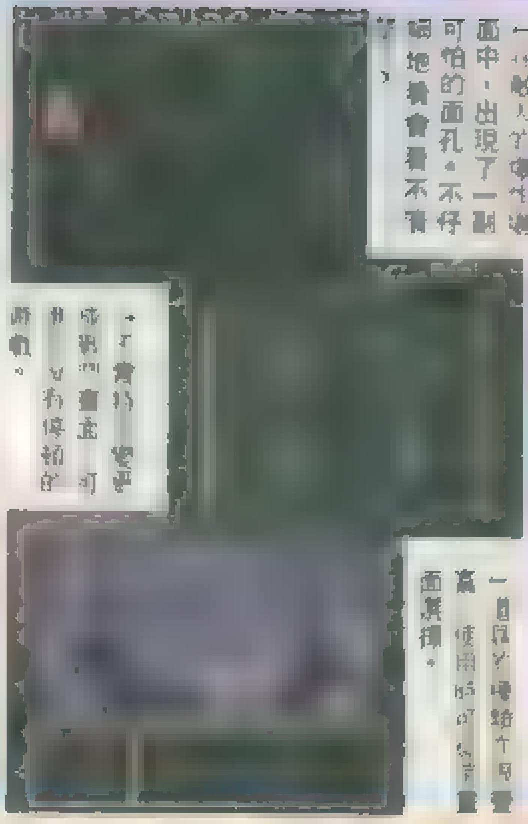
GAIA幻想記

ENIX　9800日元　11月27日

那「DQ」系列的ENIX，充滿自信地送給我們另一個超大製作的動作RPG「GAIA幻想記」。今次我們會介紹這遊戲獨特的系統，以及初段戰鬥的故事。

以地球的存亡為賭注，少年的旅程開始了！！

一個在各種古代遺跡之間往來，解開隱藏在地球上各種神秘之謎的動作RPG，擁有精心編寫的故事和個性豐富的人物構成的RPG要素，以及有優秀平衡及迫力的ACT（動作）要素，在兩者的配合下，發展出一個獨特的遊戲世界。



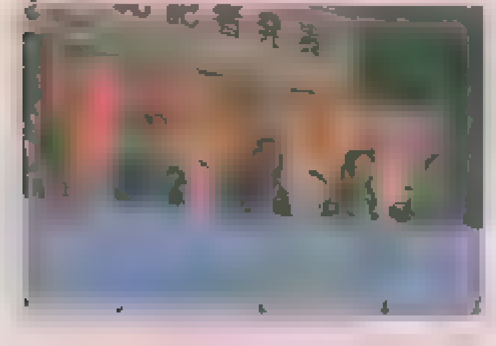
HISTORY

這裏是另一個時空之中的地球。在大航海時代中，有很多人為了得到財富去到新大陸，發掘當地的遺跡。印加遺跡、地上畫、萬里長城、吳哥窟ANGKOR WAT，。在發掘遺跡的同時，亦流傳了各種傳說。不過，這些遺跡和以後發生的大災難有關，就沒有人注意得到。

↑解開隱藏在古代遺跡之謎的關鍵人物。

開發陣容也是超強的！

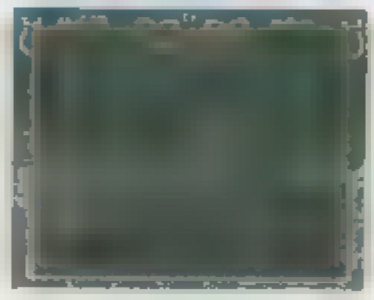
這個遊戲有着各界的超一流製作人員參與。人物意念設計是著名女性漫畫家萩尾望都。故事的原作者則是受歡迎的科幻作家大原鞠子！



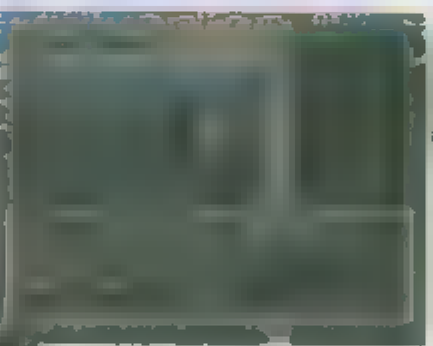
↑9月16日舉行的發發表記者會場面。有關的人都有亮相。

要活用五感來進行故事！

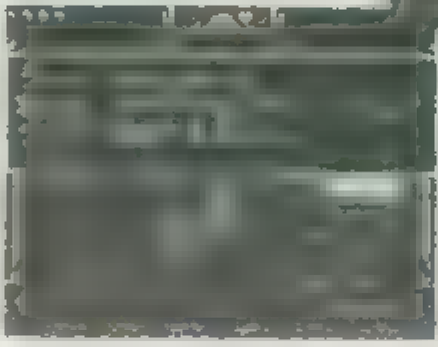
這個遊戲中採用了一種真實模擬故事系統VIRTUAL·STORY·SYSTEM，要充份利用五感來爭取解謎的提示。玩者會處於主角的立場，由頭髮的飄動來感覺風，由打擊牆壁的聲音來發現隱藏房間。各位可嘗試到一種前所未有的迫真冒險感覺。



↑畫面會隨着時間而變化。

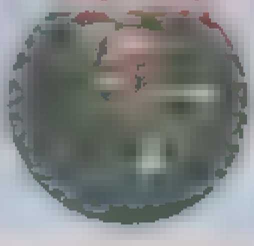


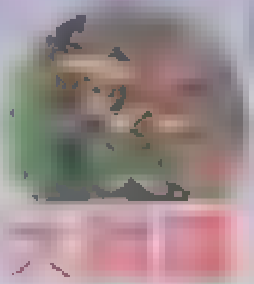
↑主角的感覺可用來判斷下一步行動。



↑從人物的對話可看出他們的性格。

在戰鬥中，是採用了一種叫組合戰鬥系統BUILD UP・BATTLE・SYSTEM的新系統。這個是若能把該地區所有的怪物擊退，主角的狀態值便能提高一種。另外，亦會有些場面是必需又走又跳來克服陷阱的。這是種混合了各種要素，令人忙過不停的戰鬥。





主角迪姆，是能夠在某些特定的地方進行變身的。變身後，戰鬥或事件都能更有利的進行。另外，亦要注意有些情況是必需選擇適合場面的變身才可的。

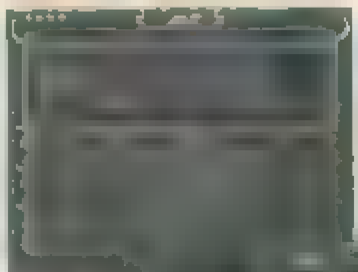
「廢之空間。似乎是和「變身」有關的地方

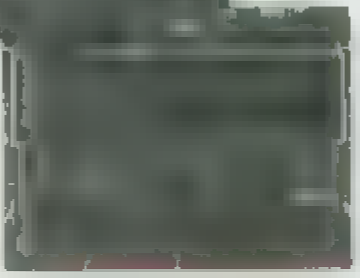
跟着是來看一下故事的序章部份。主角迪姆的父親為了發掘遺跡而離開了家，但跟着就失踪了。雖然是擔心着父親，但迪姆仍是如常地和朋友遊玩，過着平凡的日子。不過，有一天，迪姆聽到了艾活城公主嘉玲從城堡走了出來的傳聞。想不到剛回到家中，嘉玲公主就在眼前……由這件事情開始，迪姆會經歷各種事件，以及眾多謎題等待着他！

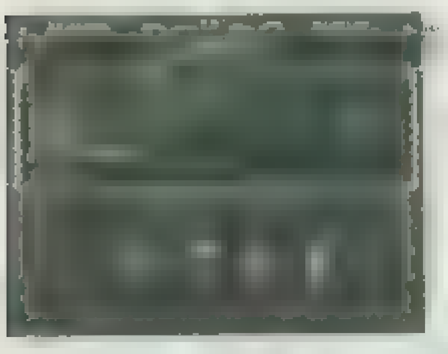
古代遺跡之謎？

在這遊戲中，一些真實存在的古代遺跡都和故事有很大的關連。地上畫、萬里長城、印加遺跡、吳哥窟等，以些任何人都認識的遺跡做題材，創造一個令人意想不到的新傳說。由於每個遺跡……吸引着每個人的。

遊戲的開始地點是南基買鎮。這是主角迪姆居住的地方。迪姆本來是個普通的少年，但卻在不知不中捲入了一場大危機。

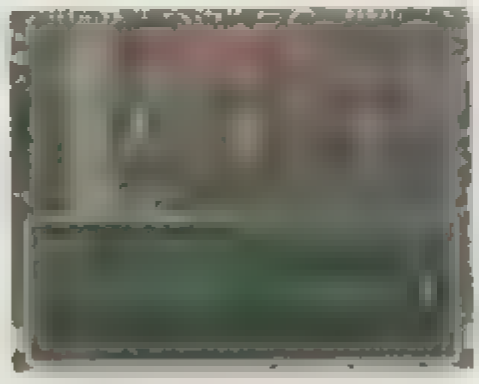


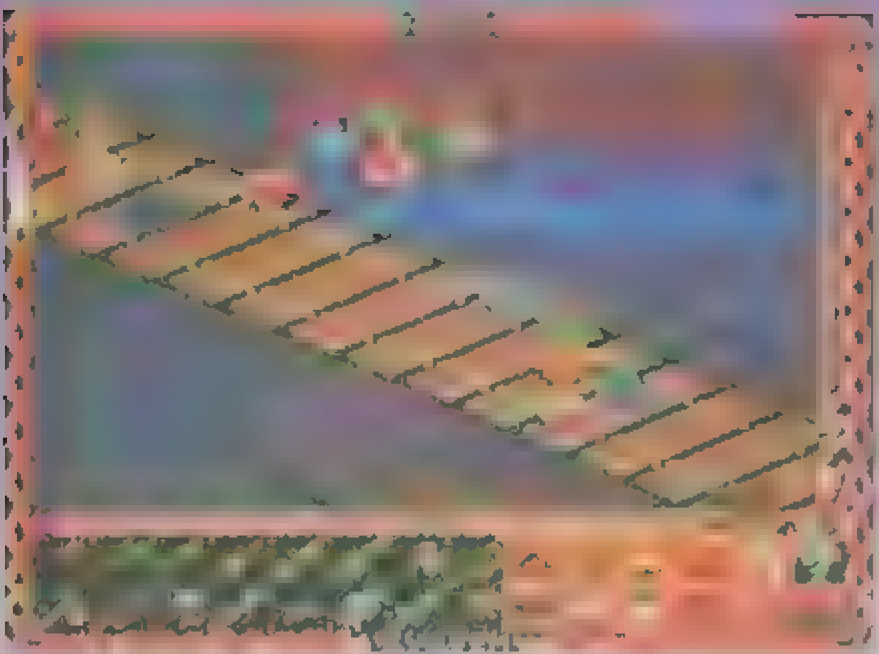




「離開南基買鎮後會自動到達艾活城

某天，迪姆被艾活城國王命令將父親的遺物水晶之指環帶去，但他對這樣的東西毫無印象。兩手空空地來到城堡的迪姆，馬上被人捉住了。成為了犯人的身份後，迪姆在牢獄中聽到了父親的聲音。「到遺跡收集魔術公仔」。跟着是逃獄及逃亡，他真正的冒險，現在要開始了……！





牽領召喚出來的魔物把敵方軍隊打倒！

[illegible]王伝

與魔物們之盟

日本TELLNET | 價格未定 預定94年 | SLG | 10M，B

日本私人電腦的[illegible]作品「[illegible]王傳」，現在將會移植到SFC！閣下的目的是要[illegible]，對付令故國滅亡的敵人！

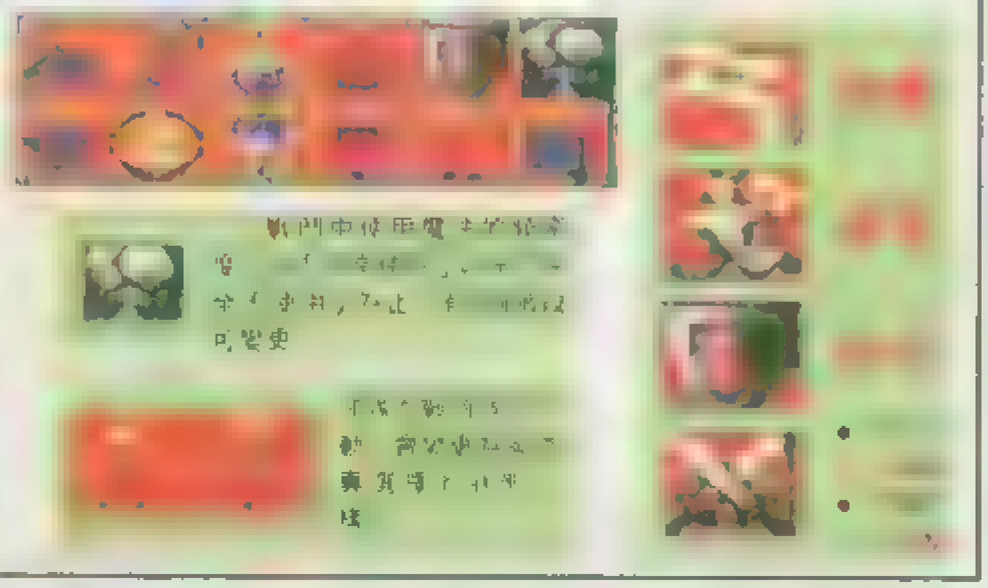
[illegible]！

「緋王傳」是一個在現時[illegible]上SFC遊戲中從未有[illegible]的新類型真實時間式RPG。人物會在斜俯視型的戰鬥畫面中活動，在地圖各處以[illegible]方式進行戰鬥。和私人電腦版相比，SFC版在魔法，道具及怪物數目上都大幅加了。室內的戰[illegible]畫面亦準備了各式各樣的地形。另外，在怪物之中有「巨大人物」登場，而劇情亦有少許變更，所以玩過私人電[illegible]版的人亦會有新鮮感。

若接上滑鼠的話，操作感覺會進一步提高的

發現道具或陷入戰鬥時，都會在[illegible]上表示。

人物的操作是利用選擇指[illegible]次先為大家介紹行動選擇等遊戲中[illegible]號



戰鬥中使用魔[illegible]

把戰鬥視窗在普通，雙畫面及廣域中變更。

把地圖[illegible]變更[illegible]

麥基達雅王國被馬哥王國侵略而滅亡。幾經辛苦才與士兵一起逃出生天的第3王子李寮，從古城中認識的樹之精靈比雅尼斯身上學會了召喚魔物的方法，並牽領召喚出來的魔物開始反擊。

麥基達雅

←麥基達雅王國3王子[illegible]找父親的敵人而出戰

這些是SFC版最精彩的地方!!

[illegible]！

戰鬥畫面方面，玩者可從「普通模式」，「廣域模式」及「雙畫面模式」這3種類中，看遊戲的狀況來選擇。這樣，登場的人物們便會揮劍或使用魔法等華麗的動作來戰鬥。

由於戰鬥是以真實時間方式進行，若使用雙畫面模式的話，便能同時觀察2個戰况。

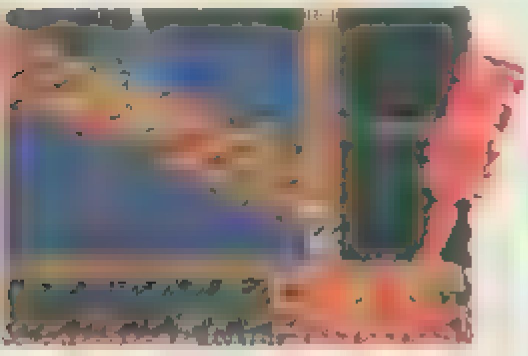
不過，若是只關心一個部隊，其它部隊便很可能會被敵人夾攻。

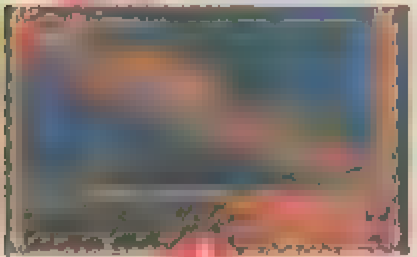
「顯示全體地圖時，可看到部隊整體的分配。

[illegible]！

可使用的魔法種類，比起私人電腦版是大幅增加了。而且，畫面效果亦變得更華麗。例如在使用「爆炸」時，敵人被火包圍的場面，或是從空中降下雷電擊向敵人的「雷擊」場面等，都會以充滿迫力的畫面來表示。

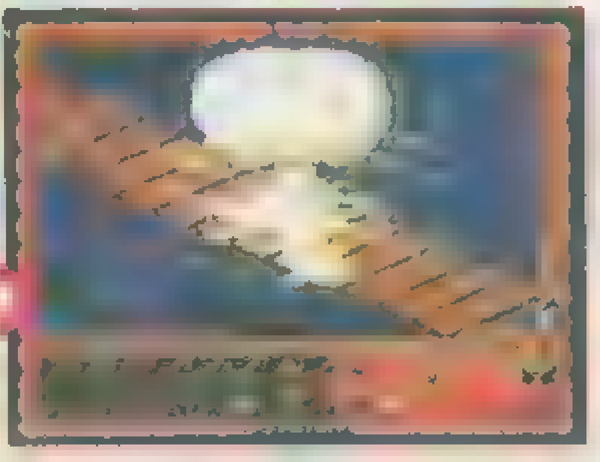
特別是這裏介紹的「爆炸」，從施行魔法以至對手被火炎包圍的樣子，都會以動畫來表達的。所以單是看就已經相當有趣了。





爆炸！

召喚戰爭女神！



[illegible]！

因為人物的升級加入了不規則性，所以能比私人電腦版培育個性更豐富的人物。另外，強化了的人物亦可轉職（？）成其它魔物。由於連名字亦能自由改變，大家肯定會對自己的人物更有親切感的。

[illegible]！

在SFC版中，除了裝備物品外，道具都是統一起來管理的。這方法和私人電腦版把道具每人管理相比，操作是輕鬆了很多。

另外，在戰鬥畫面中由於道具和指令一樣都符號化了，想使用的道具可以馬上選擇出來。

「裝備了豐富數目的道具。

選擇符號便能使用道具。

從秋天到冬天
的注目新作

The New Game

超任兵蜂II
神槍特警
餓狼傳說2
網球驕娃
超真實麻雀P IV
雀鬥士銅鑼E II

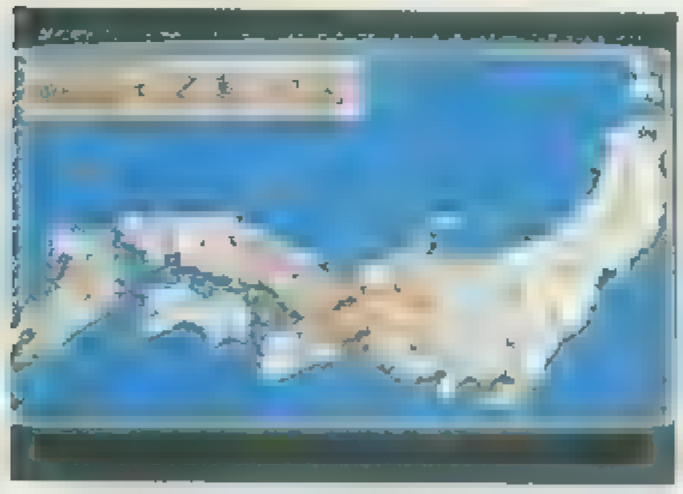
信長之野望。霸王傳

1280[illegible]日元 | 預定12月發售

任何國家的戰國時代，都總會有一班燃起統一天下野心的男子漢！這個正統戰國SLG，進一步強化的結果現在出現了！

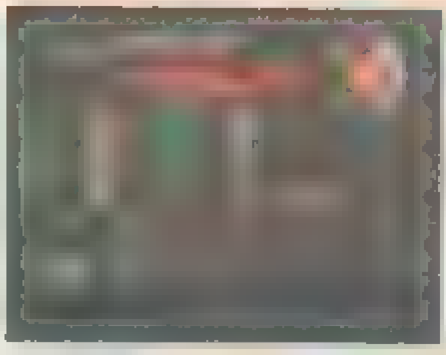
男子漢爭奪天下的戰國故事！

這個以傳說之霸王「織田信長」出生的時代為題材的戰國SLG，已經是第5作了。你要成為包括信長治理的尾張在內，64國其中之一的大名，以統一天下為目標。你要開墾農田，增強兵力，向人民施與，和敵人戰鬥，以實現你偉大的野心!!



選擇賭下你野心的母國！

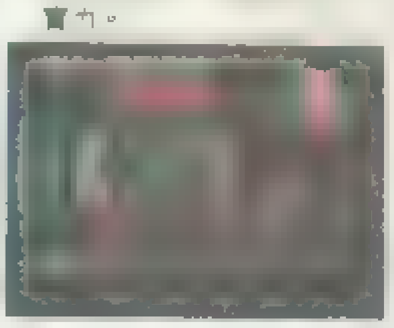
在這「霸王傳」中，有全64國的大名和約900位武將出現。當然，在強國中會有較多強大的武將，相反弱國中不單只沒有名將，數目亦少得可憐。閣下想似強大的力量取得天下，還希望把一弱國增強呢？決定了便來選擇國家吧。



←織田信長的部下明智光秀，是位所有能力值都偏高的武將。

↑這遊戲的重心人物織田信長。總之就是利害。

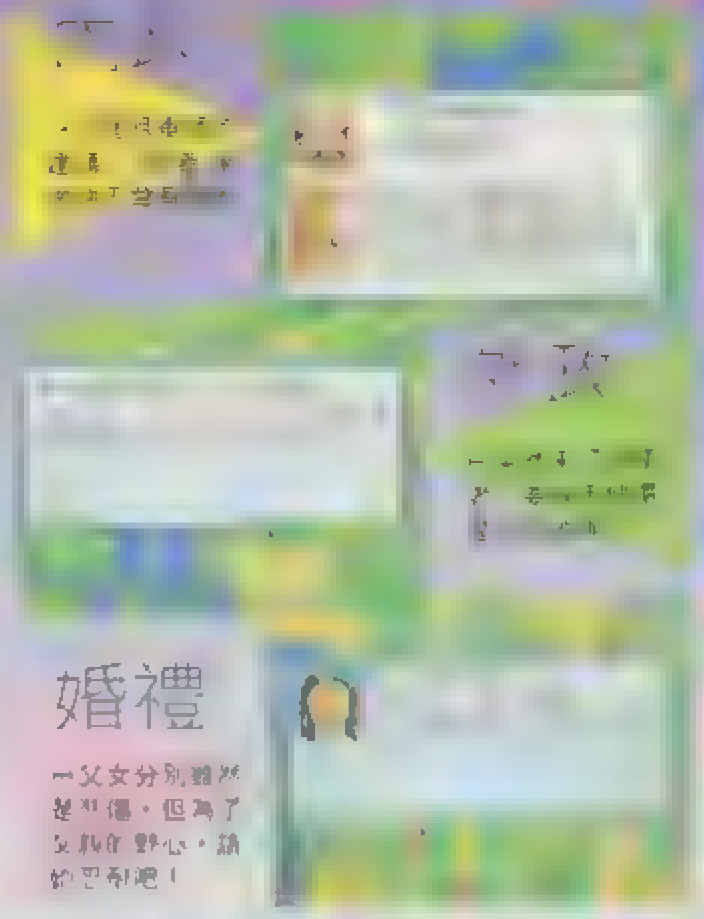
↓前田家的城主。這類型的人物要到戰場上才能發揮真正實力。

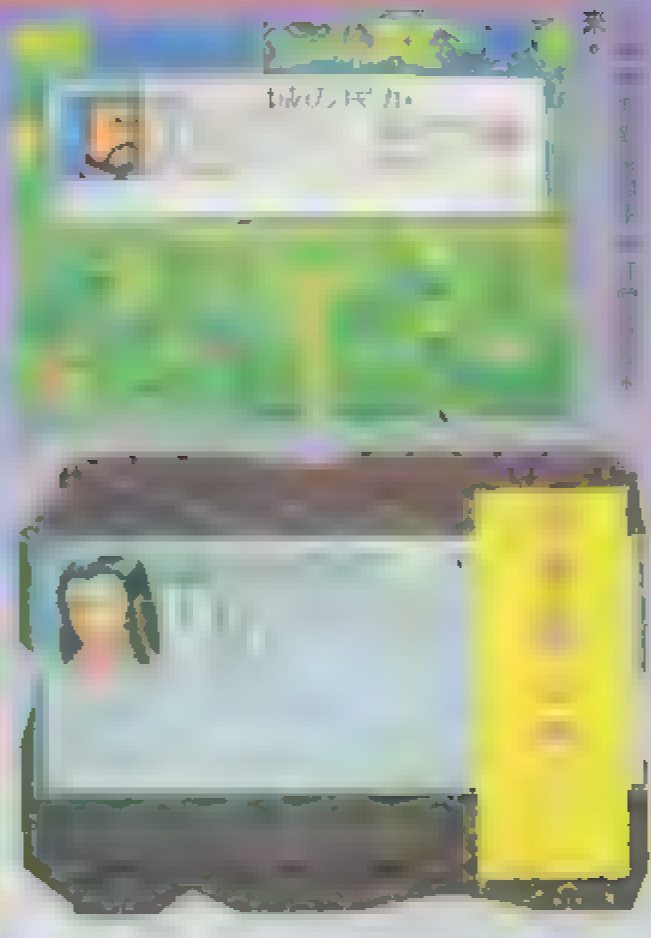


←終於要選擇大名了。看你的政策步步由走

內政是為了人民，外政是為了國家

為了能統一天下，各式各樣的鎖碎工作是必需好好處理的。例如是每天的食糧以及能換成錢的米。要增加收成便要擴大農田，但也要作治水工作以防備台風或天災。暫時不想開戰的國家亦必需結成婚姻關係作一些表面工夫。單是戰鬥是不行的。





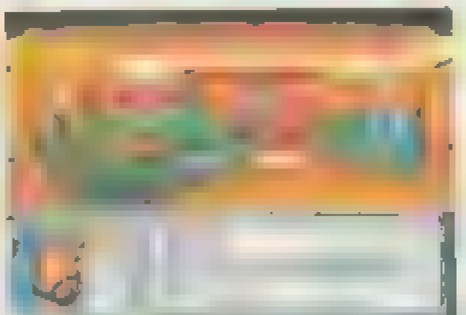
婚禮

戰爭是樂事-戰鬥是大名最重要的工作

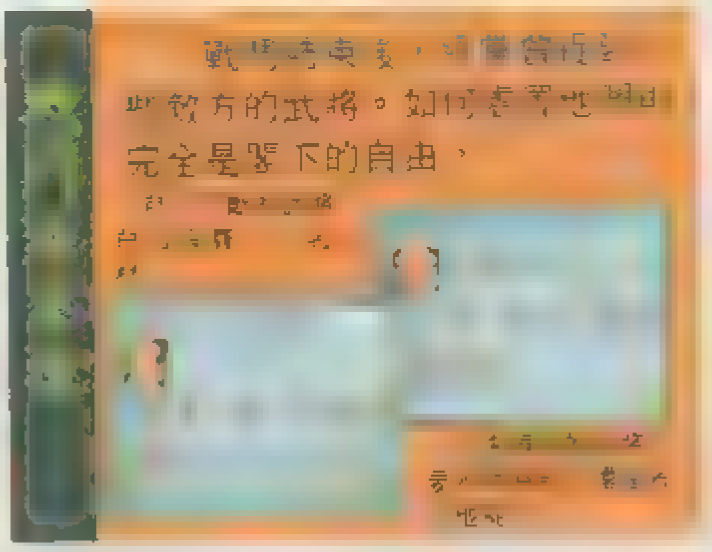
不過，戰國SLG最大的樂趣還是戰鬥，積聚了大量米糧和兵士後，便一口氣攻向其他國家，雖然遊戲的難易度亦有影響，但最初的10年內，大概只要有200-250的兵士數已經足以應戰了。若以強國開始，相信只需5年便能有這數字目。另外，發動戰爭的時期，最好是在米的收成期秋天進攻（因為不會缺乏戰爭資金），或是在其他國家冬天糧食不足時出陣。

↑首先要決定由誰人領兵。當然最好是大名親自出馬了

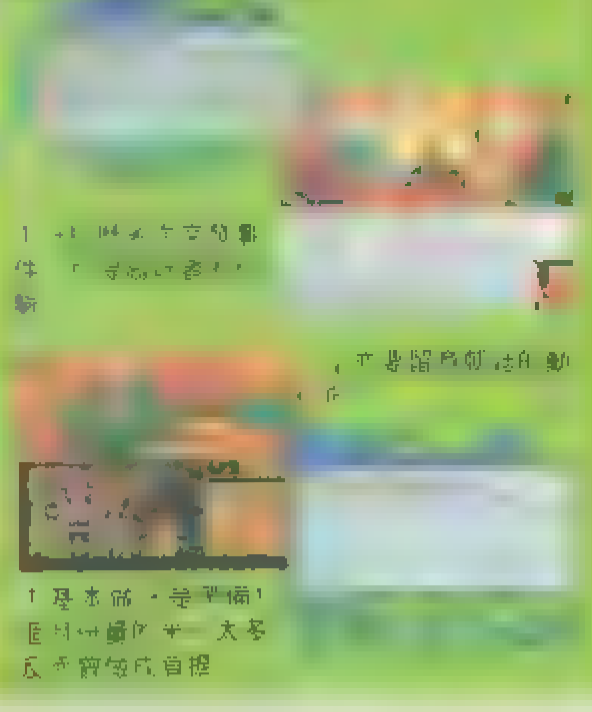
↑任命給武將時會進行這樣的任命儀式



↑在畫面上顯示兩軍名字和戰役的名字。

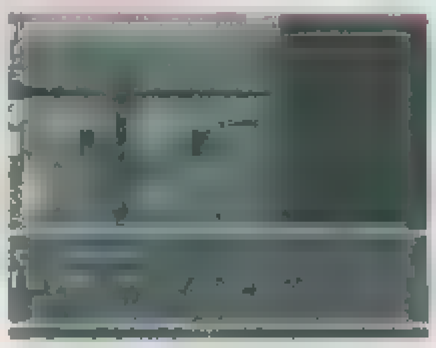


雖然剛才說了不少好像很難的話，但事實上，這個戰國SLG的代表性系列，並非是這麼困難的。就以戰爭來說，還是看兵數來決定勝負的。再加上大量米糧便一定可以勝！勝利的要素就只是米和士兵吧



ARETHA 艾尼沙

預定11月26日發售　YANOMAN　9800日元



以GAMEBOY版RPG形式推出至第3作為止的「艾尼沙」，在超任也可以玩到了。閣下亦能在超任中充份享受艾尼沙的世界了。

↓GAMEBOY的RPG代表作艾尼沙亦來到超任了。

↑基本的系統與GAMEBOY版相同。

在超任中開始新的冒險

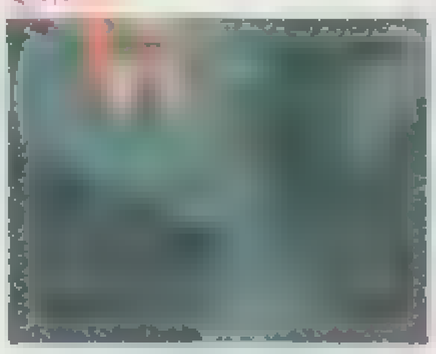
新的主角艾莉歐

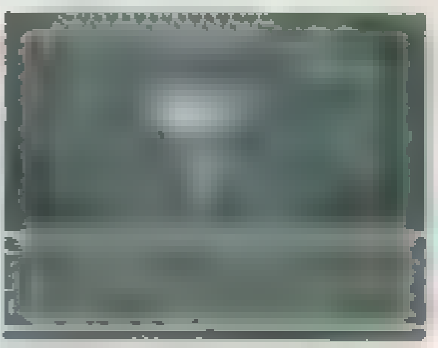
雖然GAMEBOY版時的主角是瑪迪娜，但今次的超任版中會有一位新的女孩子艾莉歐登場。故事方面是瑪迪娜時代百多年後的事，而瑪迪娜似乎會和艾莉歐之間由艾尼沙指環發生關連。

↓故事是由艾莉歐10歲時開始的。

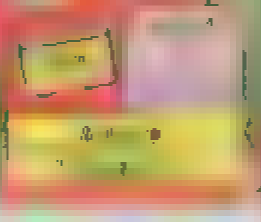
以4人隊伍前進

在這個超任版中，最初雖然只有艾莉歐一人行動，但同伴會逐漸增加，以最多4人的隊伍來行動。主角要和同伴合作一面戰鬥一面前進。





會是第3名的同伴



有了大幅改變。……做了特效，……了GAMEBOY版的優點後，做得更好了。

全方向戰鬥系統

戰鬥並非只是和在正面的敵人進行。在左右及後方也有敵人，他們會從任何方向攻擊過來。打倒一個方向的敵人後，將畫面卷軸到其餘敵人的方向繼續戰鬥。打倒所有敵人後戰鬥便會結束

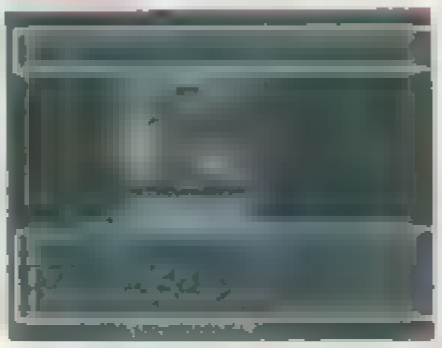
魔法的混合

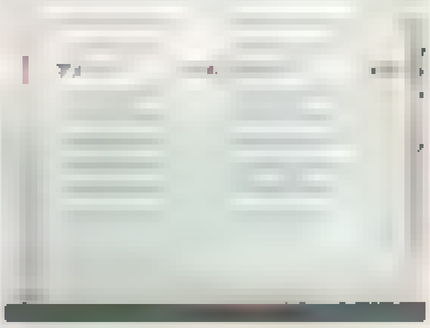
打倒敵人後，有時他們會留下一些結晶。這種結晶稱為SOUL。SOUL有火、水、風、土、光的5種類，可以利用合成它們來製作武器及防具。

怪物圖鑑

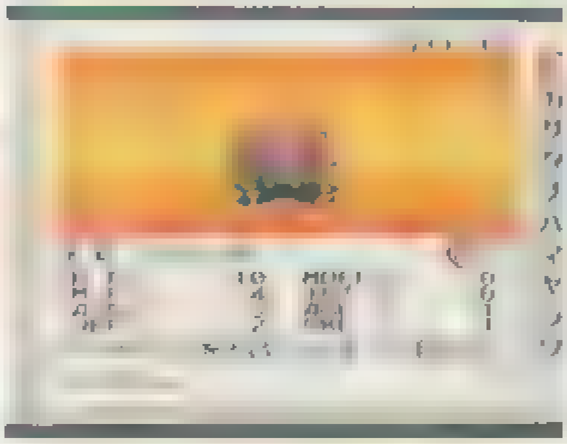
打倒敵人後會自動記錄在怪物圖鑑上，因此可創造一本自己獨有的怪物圖鑑出來。這圖鑑本身會在故事的途中到手。

↓在故事的發展中，會得到一本怪物圖鑑。



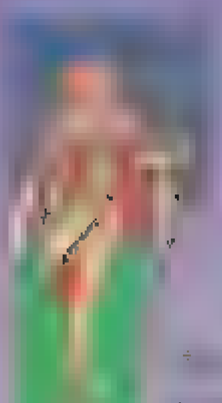


↑怪物圖鑑內會以日文發音順序收錄曾打倒過的敵人。

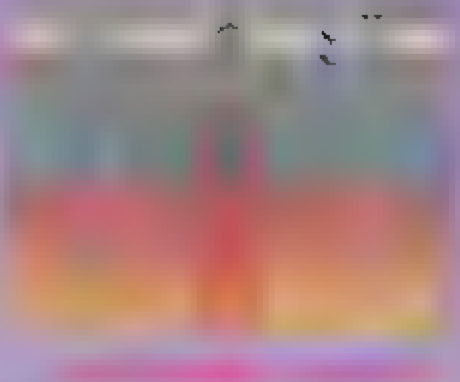


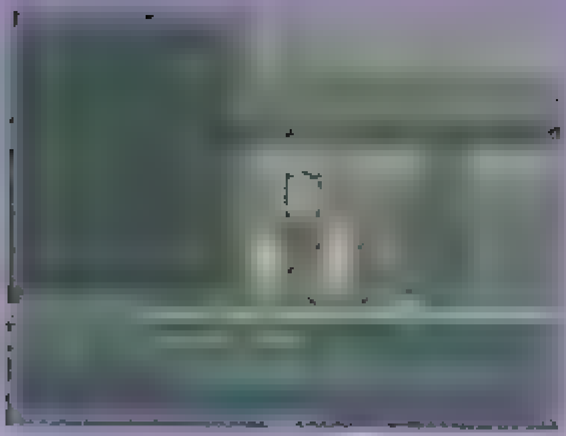
對談系統

在GAMEBOY版中受好評的對談系統，今次亦有出現。在不知應怎樣做下步行動時，這個會非常方便。



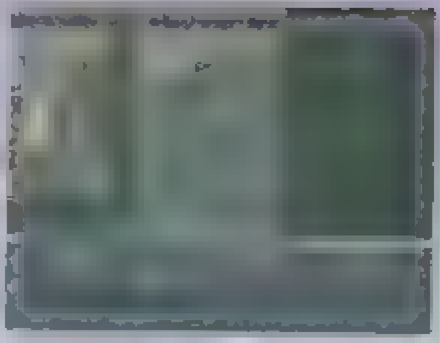
一[illegible]子時代的艾莉歐





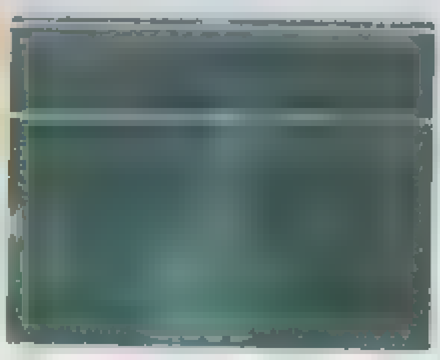
向城鎮出發

要從西娜的家到達尼偉鎮，是必需通過科撒森林的。由於馬上會遇到怪物襲擊，要小心才可。在尼偉鎮將藥草交給艾馬後，馬上回到西娜的家中。

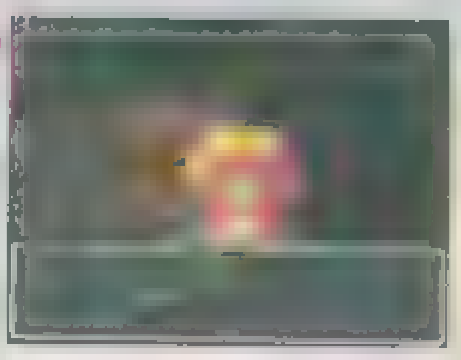


在森林與小人相遇

在回程的路上，艾莉歐在通過科撒森林時因為和小人撞了一下，大家弄錯了皮包。想追回時卻撞進了一個洞穴中。



↓追着小人時，在森林[illegible]進了洞穴之中。

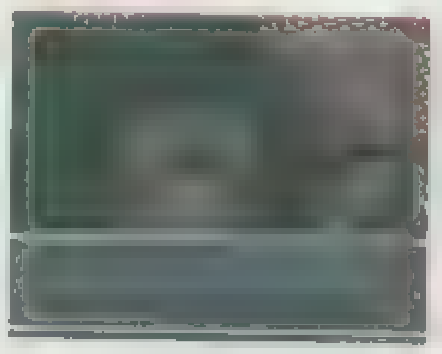


去找那小人。

把帽子取回

在洞穴的盡頭，找到那弄錯了皮包的小人。問這小人時，他說要向失踪了的阿積取回帽子。於是便和小人們一起從阿積手上取回了帽子。

↓在盡頭找到小人，原來他的帽子被阿積取去了。



取回了[illegible]

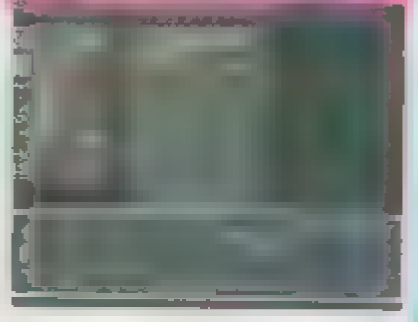
一艾莉歐得到了一隻綠蛋。

趕快回到家去

取得了一隻綠蛋，回到地上的艾莉歐和阿積，各自回到自己的家中。在家中雖然令西娜很生氣，但那蛋卻孵化出一條小龍。艾莉歐把牠改名為法古並開始養育牠。

↑回到地上的2人，各自通過森林回到自己家中。

小龍誕生



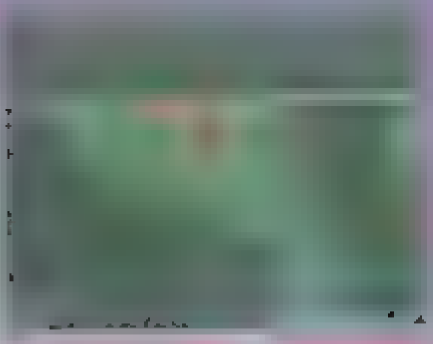
↑從蛋中孵下了小龍！

名字改了做法古

↑替小龍改了名字為法古。

與成長了的法古一起冒險

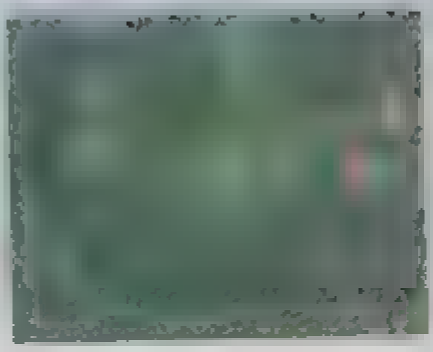
法古出生至已過了2年。再次得到許可到尼偉鎮的艾莉歐，與法古一起出發了。艾莉歐在森林的出口中，遇上了一名老人，他正在找前往艾德娜山的路。



向艾德娜山出發

老人拜托艾莉歐，希望她能帶他到艾德娜山。雖然艾莉歐曾經由西娜婆婆口中聽過不能接近艾德娜山，但她仍是為老人帶路。

正在找尋往艾德娜山的路。

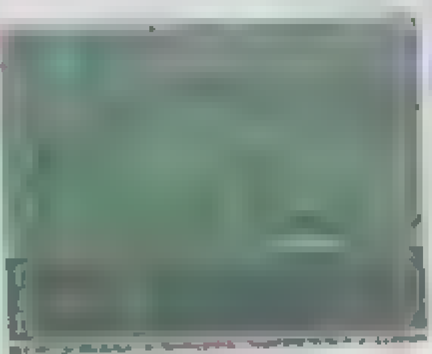


山的事。

指環被奪去

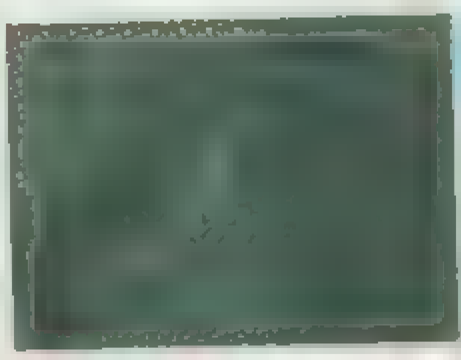
在艾德娜山的洞穴前，老人奪去了指環，更把艾莉歐及法古困着了。

哪裡呢？

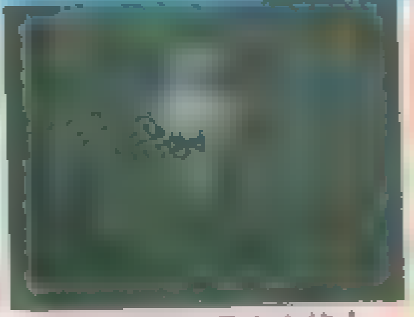


與杜魯相遇

為了從封閉了的洞穴中逃走，艾莉歐2人向着洞穴盡頭前進。在洞穴盡頭艾莉歐他們發現了一條巨大的水晶，從裏面出現了失憶的杜魯。跟着他會加入成為同伴。

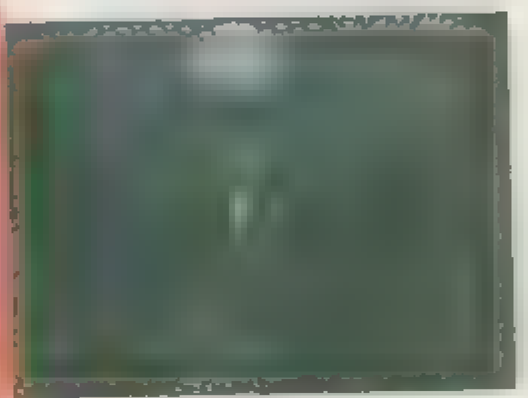


有人在水晶之中



↑發現了在水晶之中的人。

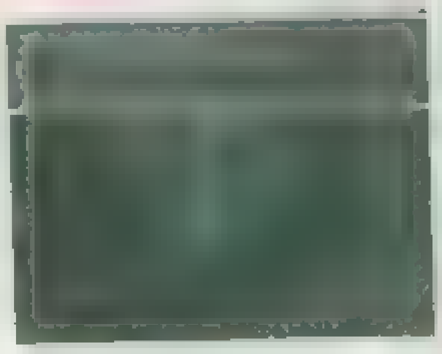
杜魯成為同伴



↑杜魯亦加入成為同伴了。

3人一起前進

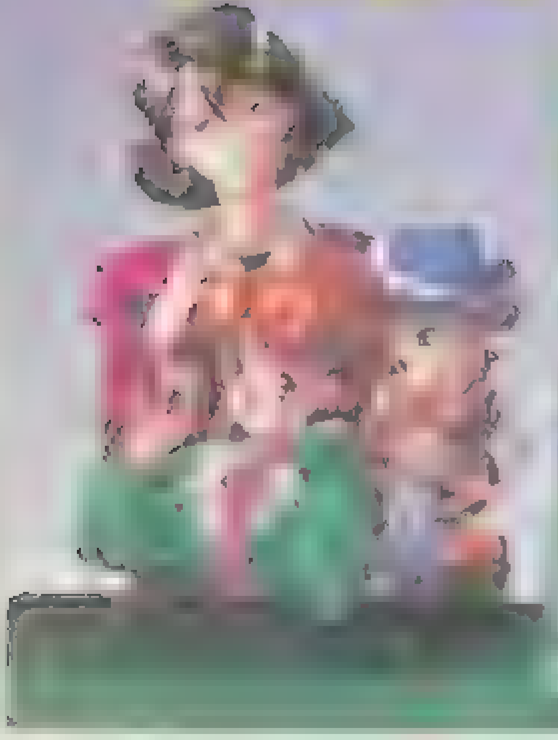
以杜魯的力量逃出了洞穴後，艾莉歐她們馬上趕回西娜的家。但是，房子已經被完全破壞了。艾莉歐她們為了找人幫手，向尼偉鎮前進。



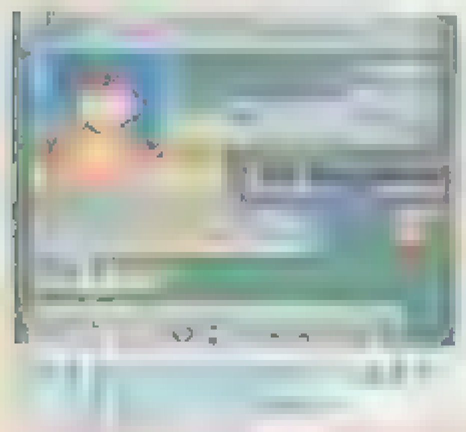
超真實麻雀 P IV

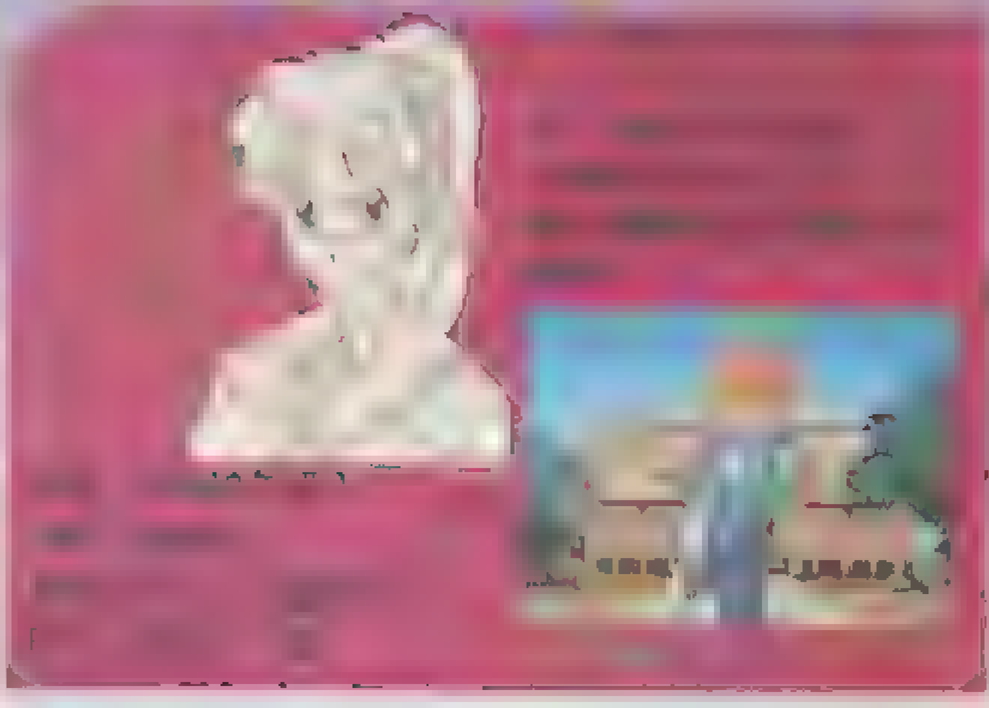
TAB　16M

■SETA■預定12月發售■[illegible]800日元



「超真實麻雀SUPER REAL麻雀」系列，是在遊戲機中心大受歡迎的麻雀遊戲。至於它受歡迎的秘密，可說是因為在勝利時有不少可愛的女孩子登場。而且她們不單只可愛，還會擺出一些非常大膽的姿勢，令玩的人實在，實在……不便說下去了。今次移植到超任的，是現時的最新作「P IV」。玩法分2種，第一種是在麻雀中勝利後可和3名可愛的姊妹約會的「約會模式」（會按你的分數出現數種畫面），也有在麻雀中勝利後看到女孩子制服姿態的「鬥智模式」。畫面全部是超任版新創作的（其實是街機版畫面不能出街……）。不過數目方面相當充實，即使已經玩爆了街機版的人亦有一玩的價值！





運動方面樣樣皆通的活潑女孩。連選衣服時亦以容易活動的為首選。約會的地點當然也是和運動有關的。和她約會之後相信會很疲倦

17歲（高中2年級）
A型　雙魚座
身高160cm　體重47kg
B76・W57・H83

在這個模式中，玩者可看到這3姊妹穿不同制服時的樣子。畫面最初會被多個方塊隱藏著，但只要完成方塊上的糊，便能逐漸看得清楚了。在全部都稱霸了之後……。

由於3姊妹都沒有了父母，她便要負起2位妹妹母親的責任。不過，服裝和約會地點都是走成年及性感路線的，太好了！

19歲（女子大學生）
AB型　雙子座
身高159cm　體重48kg
B86・W57・H85

不再是「遺憾的結局」……

夢幻人生

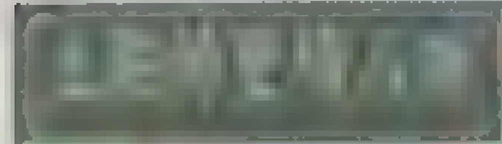
RPG

12M

「夢幻人生」是本宮宏志先生在集英社漫畫雜誌「SUPER JUMP」連載中的受歡迎漫畫。這是個以本能寺之變中生還下來的織田信長為主角，將史實和虛構混合而成的日本戰國傳奇故事。這RPG就是以它為根據的作品。

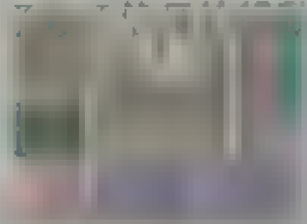
原作漫畫除了故事外，亦深入到遊戲的不同部份中。例如在這遊戲中，買道具時是不用花錢的。這是本宮先生的意見，認為斤斤計較和信長的形象不配合。

以下我們先來介紹一些由本宮先生設計的登場人物。

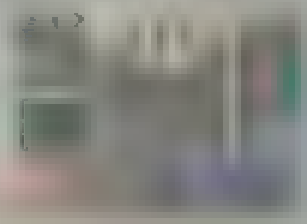


光秀的軍隊追擊下，本來已為已經切腹了的，卻與森蘭丸一起生還下來，決心征服

當時的羽柴秀吉，外號是猿。是在山崎合戰中打敗了明智光秀的武將。亦計劃



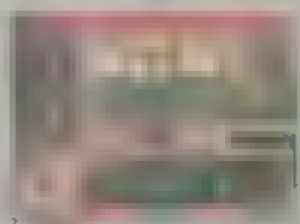
在秀吉陣營的同時，亦與卡普拉一起感到信長是危險人物。他真正的心意到底



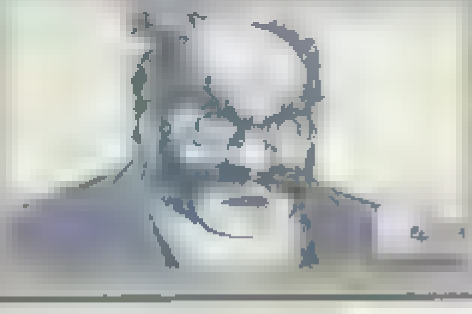
在本能寺之變中打敗信長後，卻馬上在山崎合戰中敗陣。後來以天海之名的

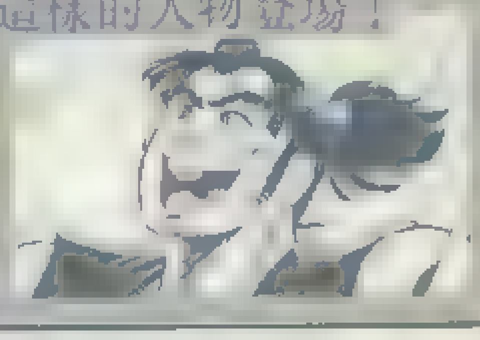
治理著三海以東的武將。讓天海（明智光秀）自由行動，以刺探信長的動

傳教士。最先察覺到信長想征服世界的野心，不斷



之外，也有這樣的人物登場！

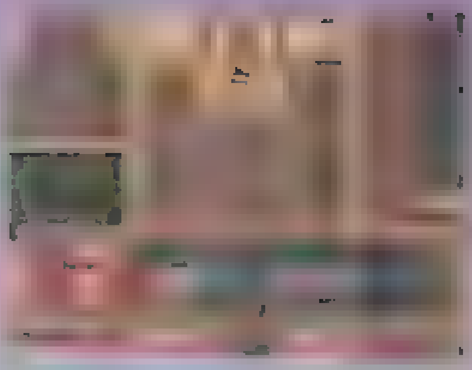


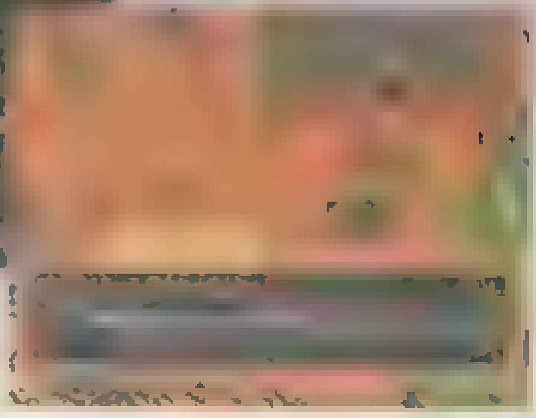


[illegible]

在上[illegible]戰中打敗了明智光秀[illegible]，羽柴秀吉正在[illegible]，在他面前，出現了[illegible]在本能寺之變中死了的信長。秀吉非常[illegible]服從信長，卻私認定信長會帶來後患的黑田官兵衛及卡普拉計劃暗殺信長。

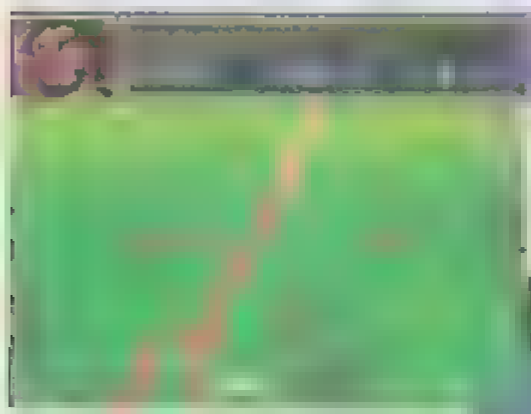
另一方面，[illegible]世界的[illegible]，[illegible]向[illegible]出發了。[illegible]信長仍生存的[illegible]，便出發去證實。





這遊戲中是有2種戰鬥模式的。第一種是普通模式。因人物的職業和等級不同，會擁有各式各樣絕技與法術等，展開變化豐富的戰鬥。

另一個合戰．海戰模式，是兩支大軍相遇的大戰。玩者必需看戰況來給與各部隊適當的指示才可。擁有真實時間式SLG獨有的戰鬥方式。



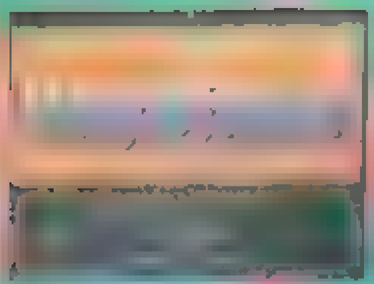
SLG

有皮子機的新動作遊戲登場！

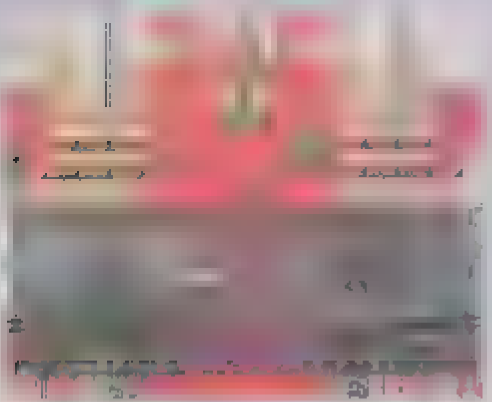
HOLY STRIKER

ACT

8M



以皮子機為藍本，HECT的新類型動作遊戲「神聖戰士HOLY STRIKER」

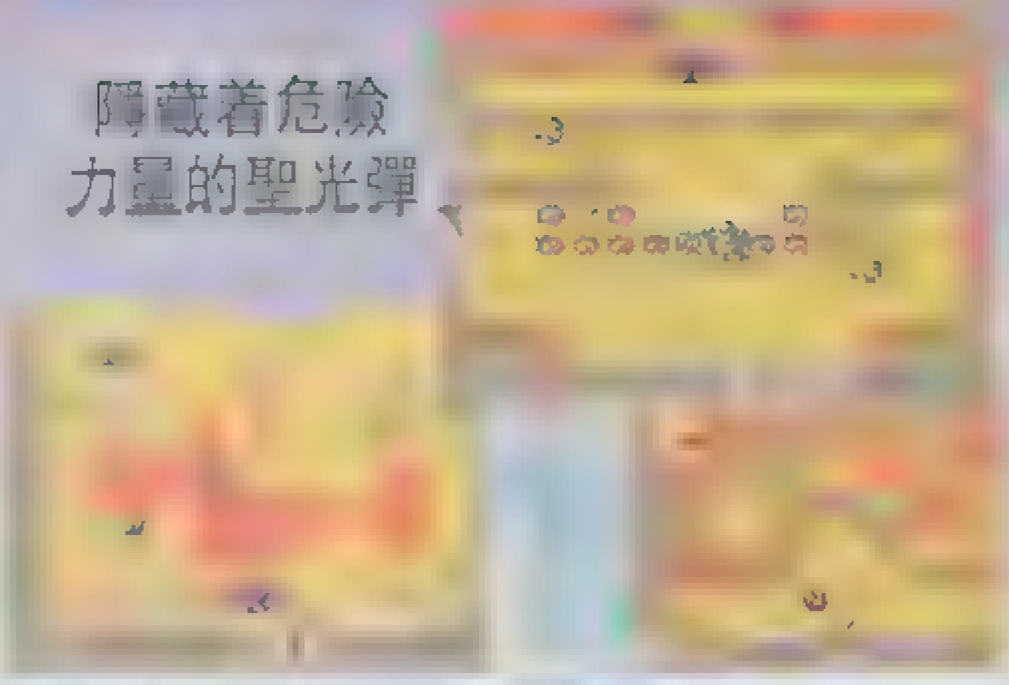


↑有劇情的「普通模式」。目的是淨化4個世界

人物的能力指標，道具表示及美術等各部分雖然都給人一種RPG的感覺，但其實遊戲本身是很簡單的動作遊戲。

此遊戲是要以光彈皮子的彈去打倒敵人，目的是要淨化4個世界。主角雖然共有4人，但開始時玩者能操作的戰士就只有史尼達1人。其他3人由於都被困在各版，要把首腦打倒才能救出他們。

隱藏着危險力量的聖光彈

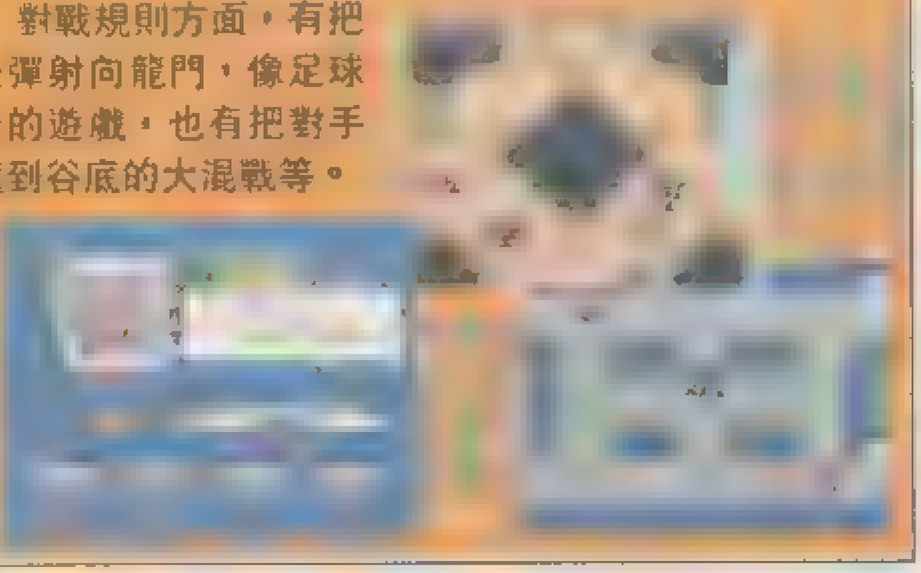


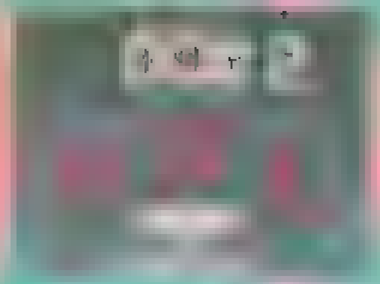
除了「普通模式」外，亦有能享受對戰樂趣的「多人模式」。在這模式中，可以2人～4人同時玩，戰鬥的規則亦會因選擇的圖版而有所不同。

使用的人物可從4名各有特徵的『神聖戰士』中自由選擇。當然，亦能用相同人物對戰的。

↑單數和雙數的玩者會分成隊伍，把光彈打向對手龍門的足球式遊戲。

對戰規則方面，有把光彈射向龍門，像足球般的遊戲，也有把對手撞到谷底的大混戰等。





(TAB)

(8M)

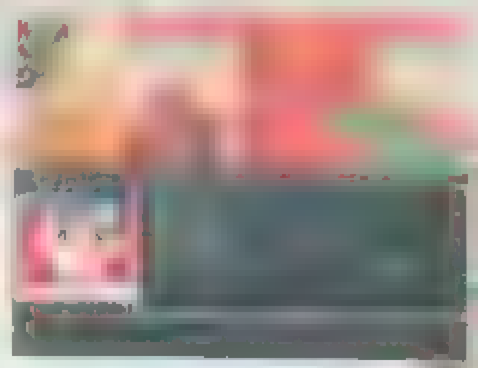
52名個性豐富的雀士們相繼登場

不斷出現個性豐富雀士的「喜國雅彥之雀鬥士銅鋼王」會推出續篇了。在今次這一集中，玩法有從52人中選出對戰對手的「自由對戰」，以成名為目的的「物語遊戲」，亦加入了擲骰遊戲與賽馬遊戲等「副遊戲」。另外，遊戲的形象亦和前作不同，今次可玩到正統的人生。

對戰結果會令主角的人生變化

加入了RPG要素的「物語遊戲」，是這遊戲獨有的模式。在這模式中，主角會成為一名寫字樓職員，為了能在公司中出人頭地，與各種對手打麻雀。版面會採用過版形式，故事則準備了多個。

首先是會和敵公司爭奪交易權，到了中段左右則會和同一部門的上司、前輩及同僚們交手，展開爭奪成名之戰。另外，有些版面並非以勝利為目的。有時讓對手得勝，反而會打開主角出人頭地之路。



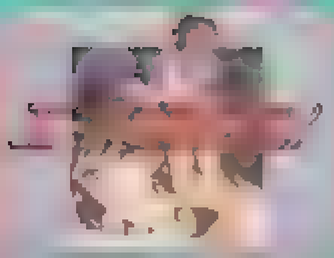
途中會有些愉快的事件

有「骰子遊戲」和「賽馬遊戲」2種玩法的「副遊戲」，最適合在玩麻雀玩到疲倦時用來調劑的了。雖說是附加的遊戲，但亦是非常好玩的。

流氓般的對手經常會失手，相信會很輕鬆吧。

馬匹會被麻雀牌推動。雖然簡單，但會很刺激。

看各式各樣的結局去



在超任中甦醒的「網球驕娃」

[illegible]

■日本TELENET■預定12月發售■ [illegible]400日元■對應4打線

SPT
8M

視點會因球的動向而變化

十多年前在漫畫及TV動畫中大受歡迎的作品「網球驕娃」，現在於超任中復活了。

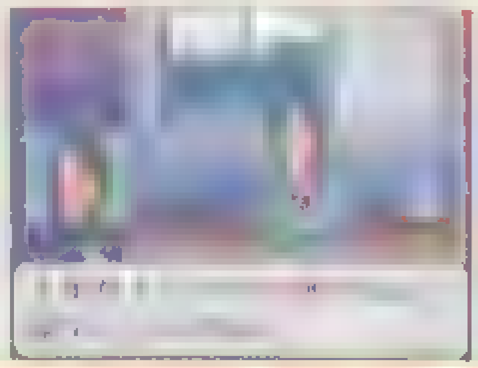
以漫畫或動畫等為題材的遊戲，一般都會以原作的擁躉為目標，但這個「網球驕娃」由於以一個網球遊戲的角度來看亦有很高完成度，所以不單是原作擁躉，動畫迷及運動遊戲迷相信亦會滿意的。

這遊戲不單只有1人玩的故事模式，亦有可在接上4打線後作 4人賽的練習模式。遊戲畫面方面，故事模式中會從玩者後方、練習模式則會是從旁看的視點。

充滿了突發事件的故事模式

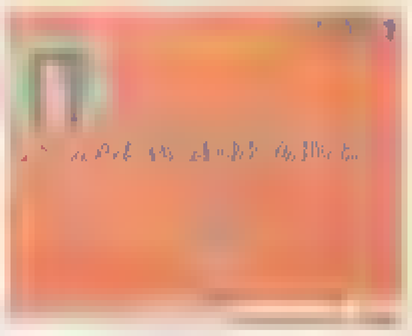
故事模式中，會以比賽→事件→比賽的順序來進行。在主角岡廣美面前，「阿蘭」及「蝴蝶夫人」等原作中熟悉的人物會相繼出現。跟着會按比賽結果進行事件，感動的結局正等待着你。

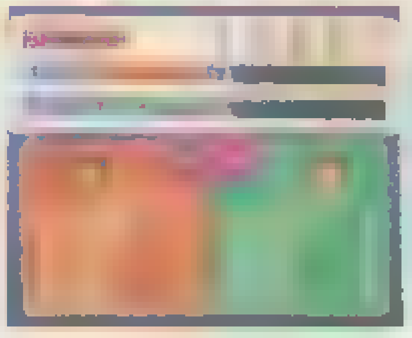
成為選手的好機會！



[illegible]

主角岡廣美會在每次比賽中累積經驗值及升級。不過，在比賽之間加插的事件下，要和更強的對手比賽，所以技術和升級是同樣重要的。另外，在比賽途中亦有宗方教練的忠告，可作為一種參考。





新的戰鬥

在遊戲機中心及NEO・GEO中受歡迎的對戰型格鬥動作遊戲「餓狼傳說2」終於公開了它的SFC版全貌。今次我們會介紹SFC版獨有的模式，以及一些有用的戰術。

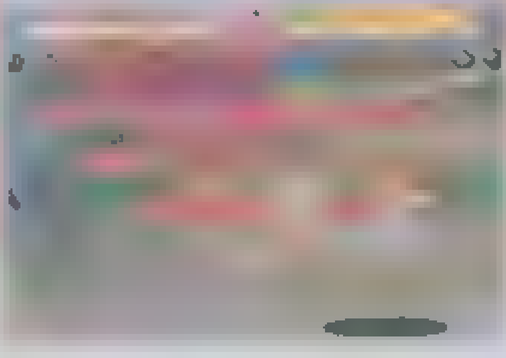
預定11月發售
TAKARA
9980日元
20M

SFC版的「2」變得比以往更易玩

終於公開了全貌的SFC版「餓狼傳說2」。在講解大家關心的人物個別動作之前，我們會先來介紹追加了各種模式的SFC版系統。

帝王之戰

一個把NEO・GEO版忠實移植了的模式。與電腦操縱的12名人物戰鬥，以世界最強為目標。當然，2P亦能隨時加入來挑戰。連獎分版面亦忠實的移植了。



街頭爭霸

2人對戰專用的SFC版獨有模式。可選擇戰鬥的版面，亦能替人物附加不利條件。

若與對戰對手的實力有很大差異、或是使用的人物不利於對付對方時，都可在攻擊力方面附加不利條件。

大混戰

一個SFC版獨有的淘汰戰模式。最初先決定8人的戰鬥順序，在勝利的人物可留下、輸了的人物要被淘汰的規則下，看那一方的勝利之星數目較多。

設定模式

在NEO・GEO版時，是只能改變遊戲等級的，但在SFC版中，則變成連按掣的分配，一回合的限時及音響模式都能變更。

● 遊戲等級

帝王之戰的電腦強弱程度，可用這個來作8階段的變更。

● 按掣分配

可以把十字掣以外的按掣分配方法改變。變成容易使出超必殺技是其中一種用途。

● 遊戲時間

能把一個回合的限時設定在45秒，60秒，90秒及無限時的4個階段。要練招的話，最適合用無限時了。

● 音響模式

配合接上了SFC的電視，選擇採用立體聲或單聲道。

「餓狼傳說2」有效的戰鬥秘笈

[illegible]世一[illegible]決。若[illegible]在玩「[illegible]2」之前先[illegible]基本[illegible]去，是[illegible]有利的。[illegible]下它們[illegible]是有[illegible]而[illegible]一[illegible]的。

有遠程武器的人物

8名主角中，由於除了阿金和大灰熊之外的6人都有遠程武器，首先連續使用遠程武器，再用跳躍來迎擊想跳過來的對手，這種戰法一般都很有效。

沒有遠程武器的人物

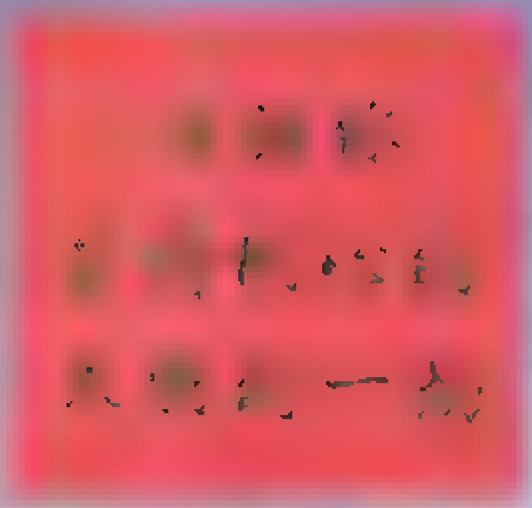
沒有遠程武器的阿金和大灰熊，基本戰法會是果敢地不斷向對手攻擊，這會比迎擊對手的戰法更收效。總之就是要不斷使用必殺技，不要讓對方有 時間反擊或放出遠程武器。因此，必殺技的指令要好好記着。

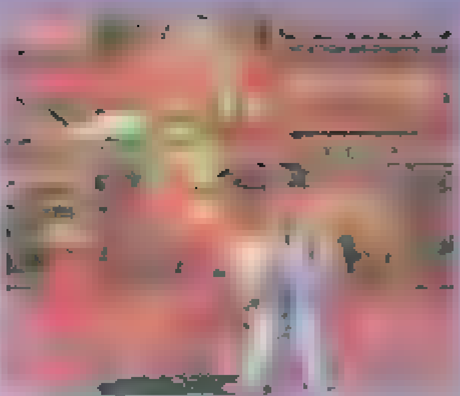
利用「2」的獨特系統

現在，我們會介紹一些利用了「餓狼傳說2」的前後段移動及後閃等獨特系統的戰法。

前後段移動中的攻擊，由於是相當難反擊的，若利用前後段移動接近對手時，對方很多時都會防禦，可趁這機會「撻」他。

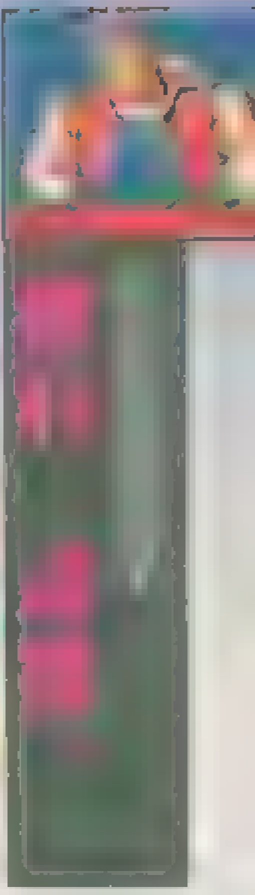
使用這回避攻擊或後閃時，人物會有一部份或全身在當時變成無敵的。若在接近的距離被攻擊時，這會變成相當有效的反擊方法。後閃的方法是所有人物共通的。只要把十字掣快速地按對手的相反方向2次便可。





出招前的空隙小而且……力高，所以是相當好用的招式，缺點是較易受到反擊。

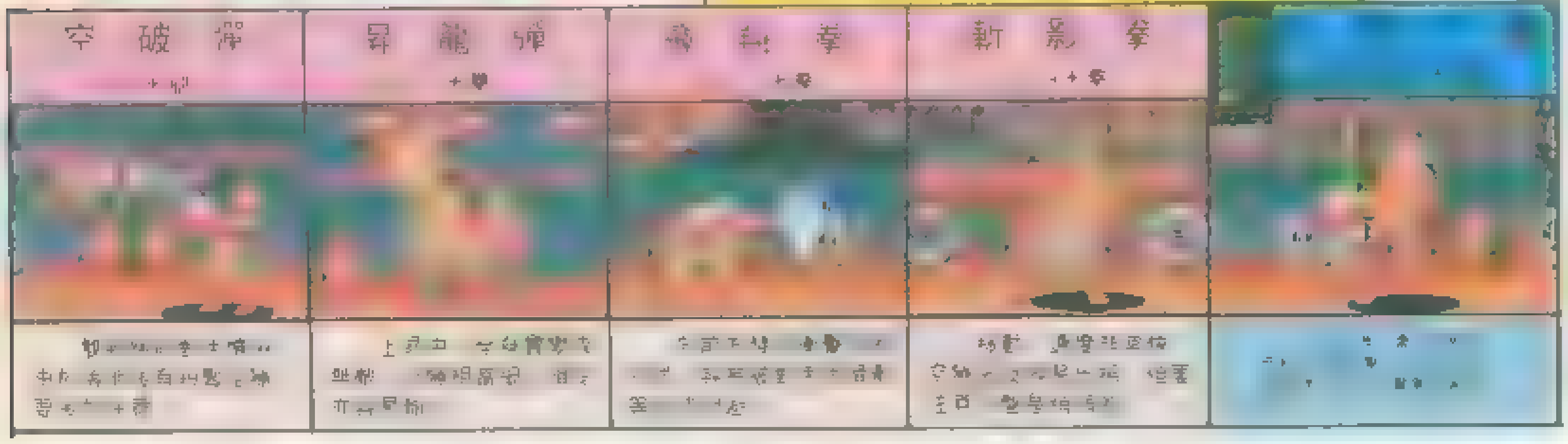
泰利……都是又厲害又易出的，先連續使用必殺技令對手混亂，再趁一剎那機會衝前「撻」人的戰法會很有效。有連續攻擊的快感，相信是使用泰利的樂趣所在。



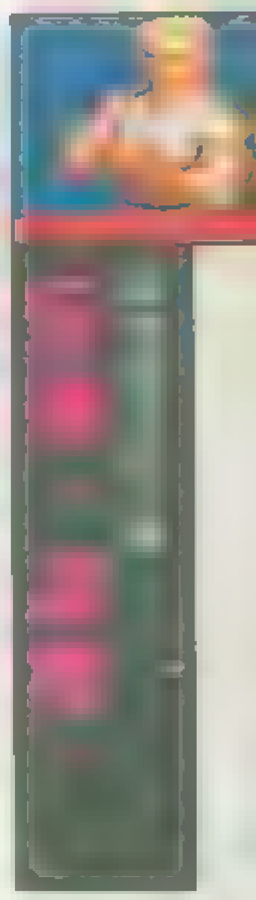
以斬影拳壓迫對手！

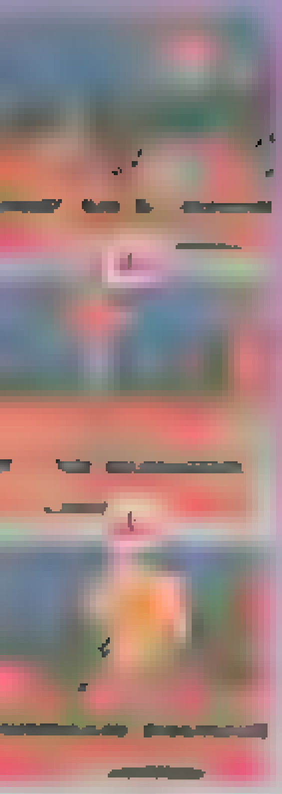
超裂破彈

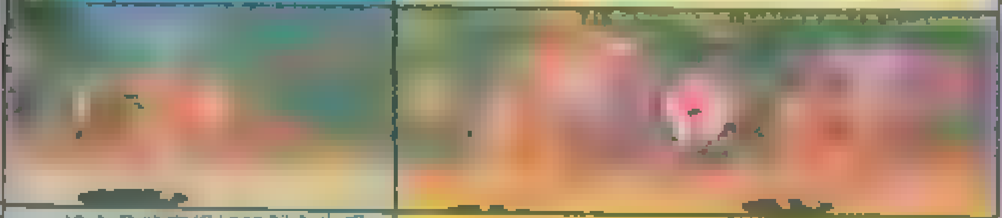
空破彈	昇龍彈	飛翔拳	斬影拳



擁有遠程武器及無敵技的安迪皮格，若由一位較為熟習的人使用，會是位能發揮相當高實力的人物。由於斬影拳的動作非常快、進攻時用斬影拳、防守時便連用飛翔拳或用昇龍彈迎擊都可。就是初學者亦容易運用的人物。

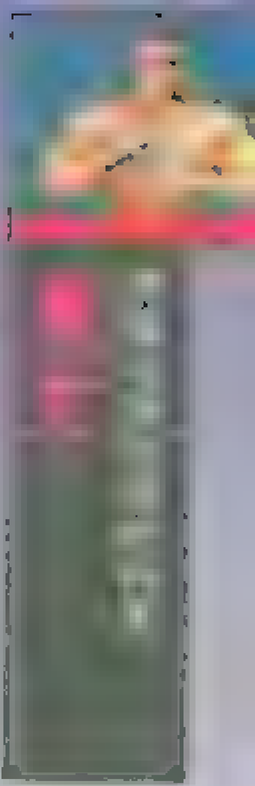






	人尖勾拳
[illegible]→＋[illegible]	→←↙↓↘＋[illegible]
總之是能在很短時間內出現，上半身也會變成無敵的強力招式。	向正上方伸展的龍卷勾拳強力版。招式維持時間相當長，缺點是空隙很大。

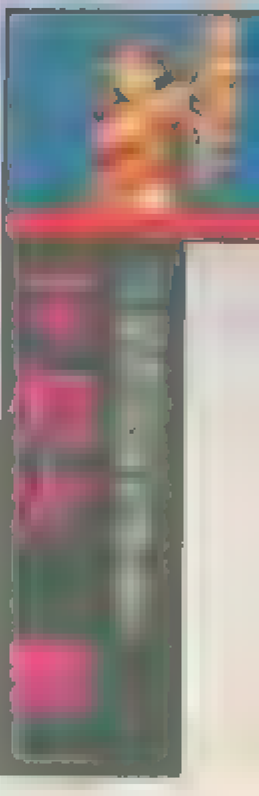
爆裂拳	飛虎蹴	龍卷勾拳	[illegible]
[illegible]	[illegible]	＋拳	[illegible]
[illegible]	[illegible]敵，但出招要花不少時間。	[illegible]出，意外地容易使出。	[illegible]但很容易被反擊。



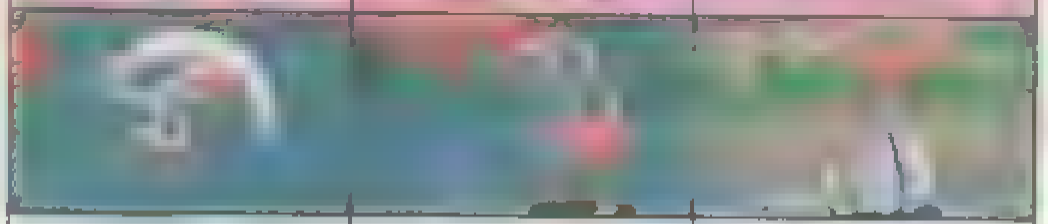
	超必殺忍蜂
	[illegible]
雖然下半身能變成無敵，但要花不少時間才能出招。	全身以火炎包圍衝來攻擊的必殺忍蜂就是對手防禦，亦能奪去他相當多的體力。

[illegible]之[illegible]	[illegible]	花蝶[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

不知火舞由於[illegible]敏捷，基本戰法[illegible]玩家[illegible]對手[illegible]機[illegible]來突擊，是很適合初學者使用的人物。



	鳳凰腳
	↓↙←↙→＋[illegible]
[illegible]	[illegible]

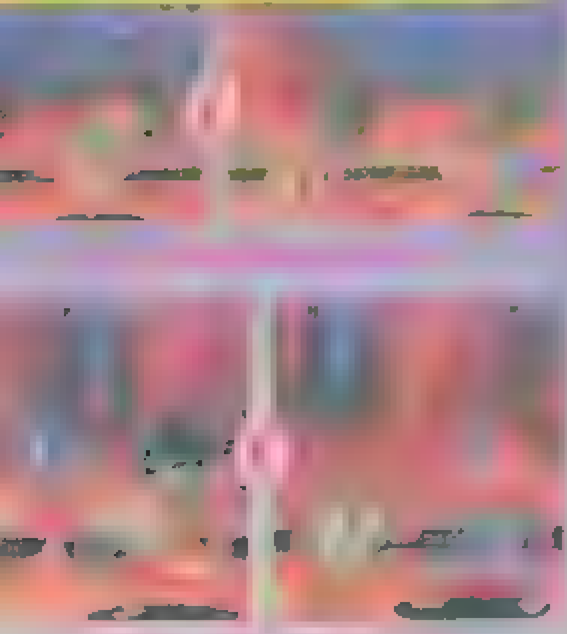


飛燕斬	[illegible]	[illegible]月斬
[illegible]	[illegible]	[illegible]
看起來單薄，但因為並非無敵，很易被反擊。	[illegible]	[illegible]

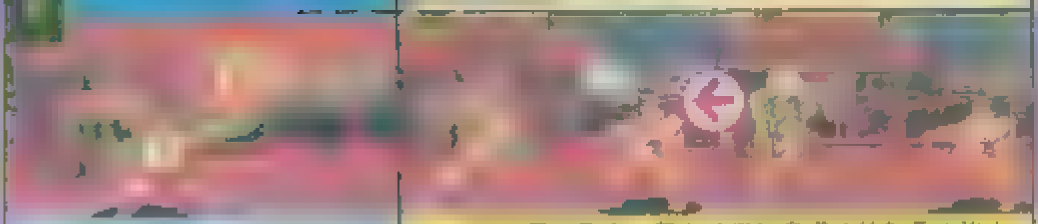
飛翔腳很強!!

由於既沒有[illegible]器，必殺技亦容易受到反擊，所以，要熟練金家藩是需要練習一段時間的。超必殺技鳳凰腳由於是相當暢快的招式，一定要多加練習。

瞄準對手站起的剎那！



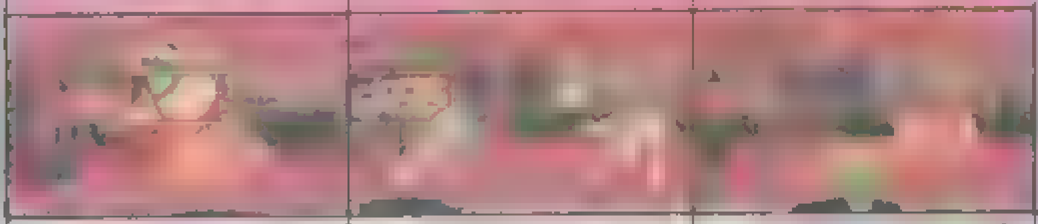
爆雷炮
✓儲氣後↓ー+重拳&輕拳



出招迅速快，上半身會變成無敵，而且攻擊範圍亦很大。

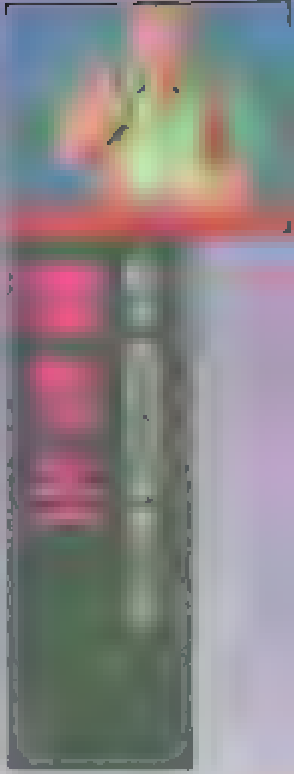
手握雷刀飛出，落在地面後會爆炸的氣雷炮強力版，由於出招前會花很多時間，要注意才可。

大太鼓□打

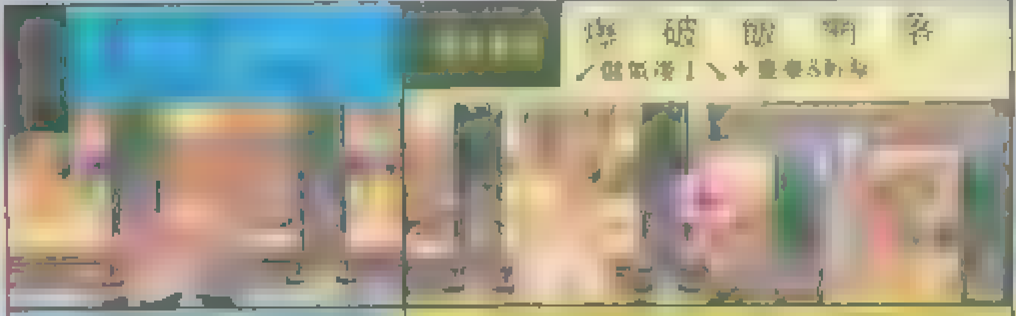


在空中亦能作一定程度的動作，而且攻擊力亦很高。

由於以雷為飛出，所以是有很大攻擊範圍的連打技。



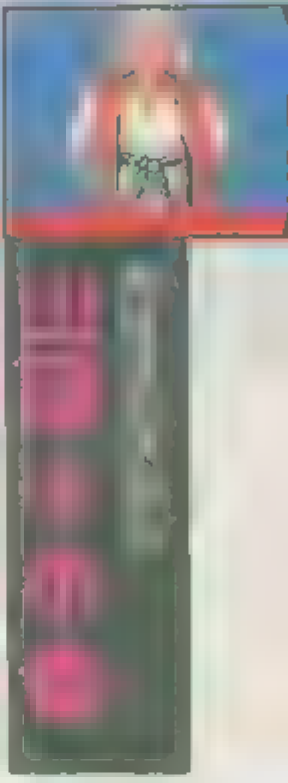
爆破飯綱落
✓儲氣後↓↘+重拳&輕拳



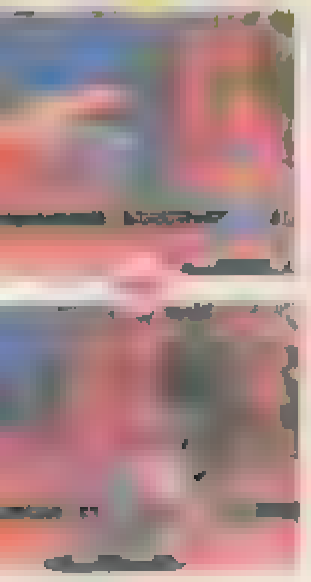
大飯綱落

動作敏捷，而且招式空隙相當小的人物山田十平衛。燒餅手裏劍的空隙很小，而且它2個必殺技都是投技，被他佔優便很難逃得掉。投技的威力很強，能把對手的體力一直減少。另外，他也是唯一能使用空中投的人物。

↑對手方向的



總之就是近身戰！

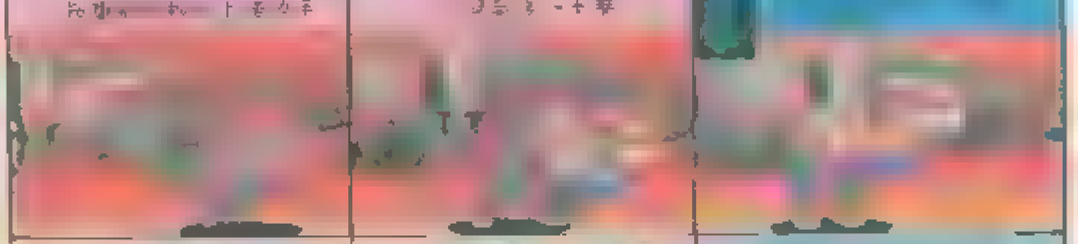


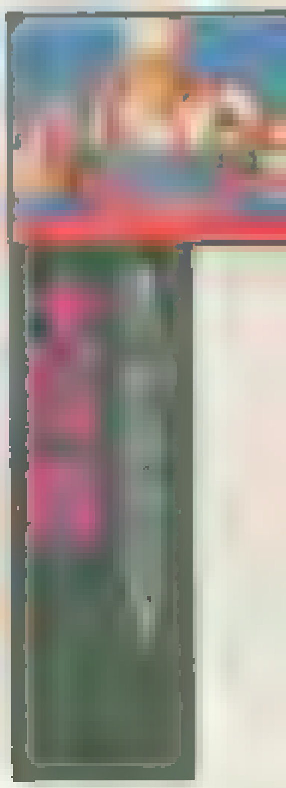
噴火

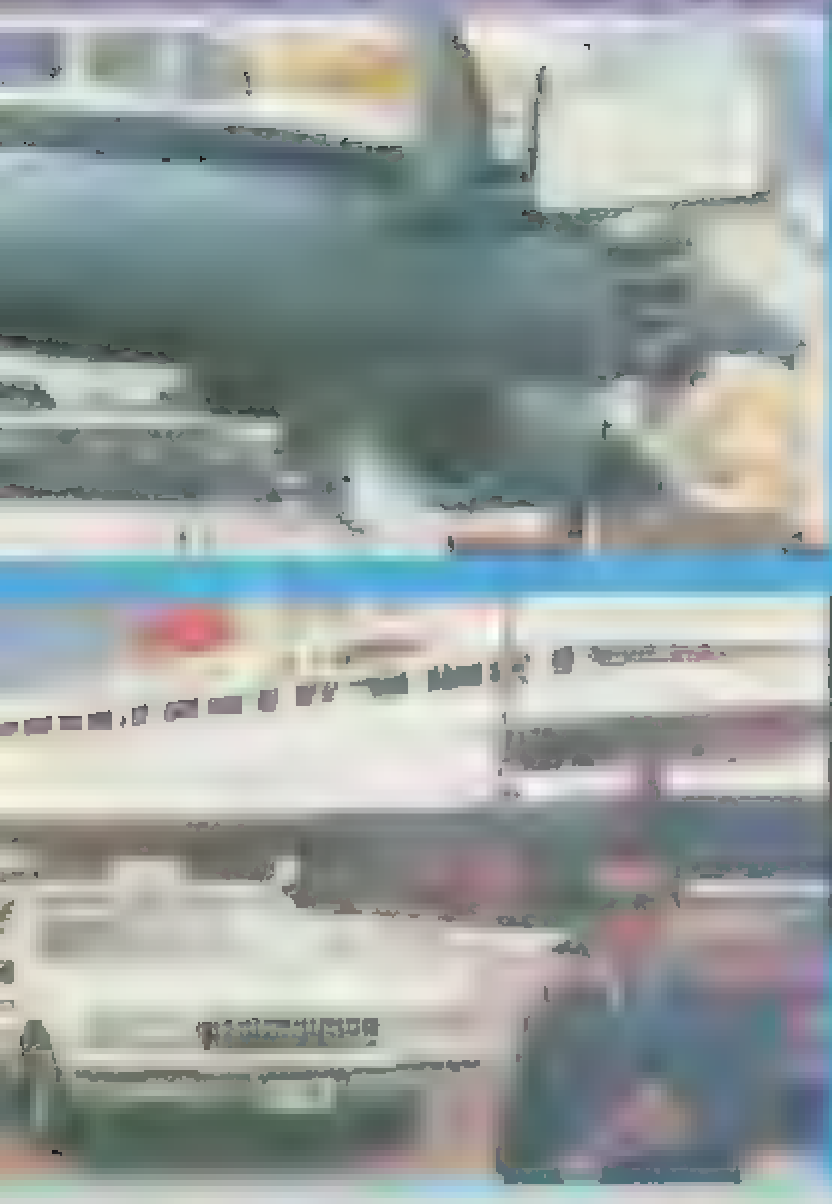
從口中吐出巨大火炎的招式，攻擊範圍非常大，招式維持的時間亦長，注意出招前的空隙是很大的。

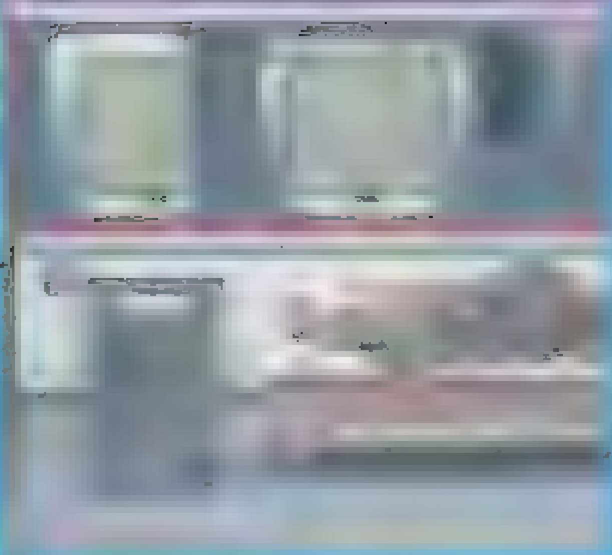
大灰能是一名攻擊力非常高，擁有多姿多彩的投技及勒技的人物。雖然能在近接戰中發揮異常的實力，但因為移動速度慢，若不能接近對手，相信多數也會陷入苦戰。必殺技巨人爆彈由於在移動中上半身會變成無敵，除了從地上前進的遠程武器外，都可被他衝過。

超反雙飛鳥　巨人爆彈





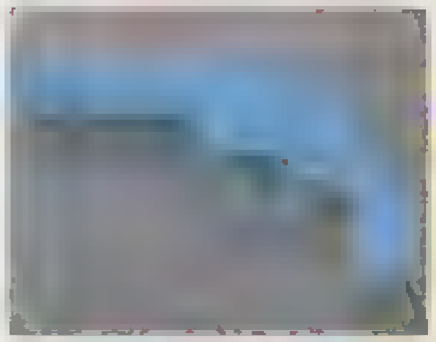




LETHAL ENFORCERS

在街機中受歡迎的「神槍特警LETHAL ENFORCERS」移植到超任了。這遊戲是拿着一把光線槍樣子的「槍」，用它來擊倒出現在畫面的敵人的作品。敵人方面並非怪物，而是一些罪犯及恐佈份子。

使用附屬的光線槍



在玩這個遊戲時，最好是使用專用的光線槍。由於盒帶版本會附送了專用的光線槍，買帶的人可馬上拿來用。雖然亦可用控制器來玩，但考慮到操作性方面後，還是用槍會較好。不過，各位要注意這遊戲是不能對應之前推出的超級光線槍（砲？）的。另外，亦不能用投射式電視玩，要以普通的顯像管型電視來玩。

射擊畫面內的敵人

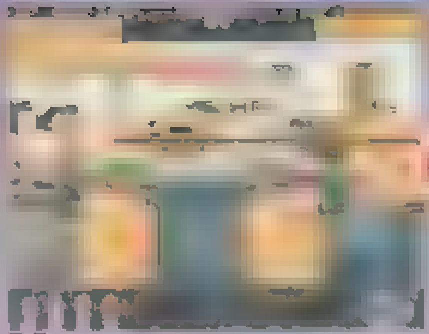
要2人玩亦OK

以2支槍或2個控制器是能2人同時玩的。若要準備2支槍的話，就必需另外購入2P專用的槍才可。把它接上2P那方便可開始玩。

2人的合作很重要

要在一瞬間判

出現在畫面的亦並非全部也是敵人。一些被當作人質的平民以及在那地方工作的人，你都不可射他。萬一你擊中了他們，是會減少一格體力的。



不要向平民射擊！

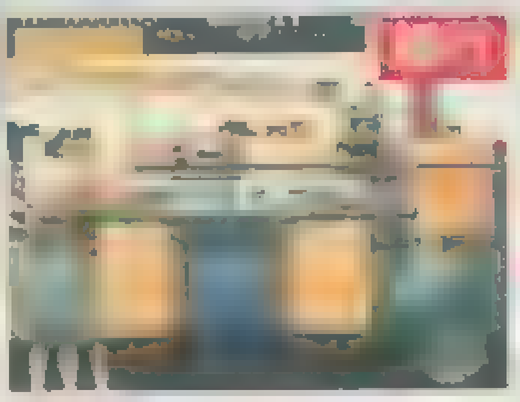
子彈是會射完的

平常你所擁有的是一把6連發的左輪手槍。射完6發時是會彈切（用完子彈）的。這時只要把槍口指向畫面外，再按一次板機便能補充子彈。

注意畫面下的彈數！

有各式各樣戰場

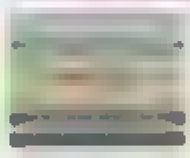
槍戰的舞台有各式各樣。由屋內到屋外，各式各樣地方都會進行搏火。由於不知道敵人會由什麼地方開火，必需好好集中在畫面上才可。



很多平民，要有正確的判

槍的性能可在取得道具後改變。若有道具在畫面內表了的話，射向那裏便能改變槍的性能。以下我們會介紹道具中最有代表性的4種。

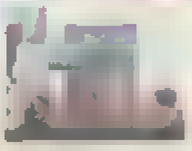
道具出現



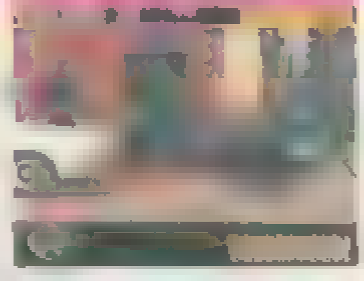
按一次板機後必定會連射出3發子彈。可在每12發後重新裝彈一次。容易使用的武器。

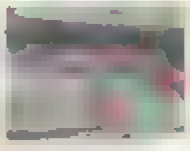
可以連射

擁有貫通力，在柱或障礙物另一方的敵人亦能命中。可在每6發後重新裝彈。



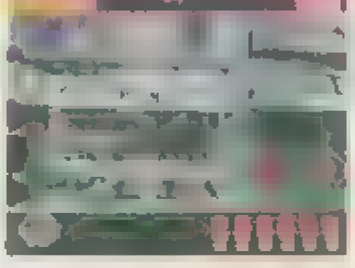
雖然威力和平常沒有分別，但因為變成了12發的彈倉，可減少重新裝彈的次數。





因為子彈會飛散到很大範圍，很易擊中敵人。能每6發重新裝彈。但容易誤傷途人。

攻擊範圍大

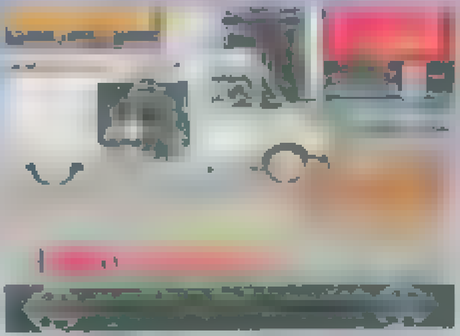


(LV)提高後，敵人數目，敵人的攻擊快慢等會改變，難易度提高了。

好好瞄準才射擊！

也會有首領出現

由 LV1 至 LV5 為止，在版面結束時會遇上首腦。首腦和其他敵人不同，不能一槍打倒他們。要不斷向他們攻擊才可。



↑飛機上出現了手持機槍的首

練習場

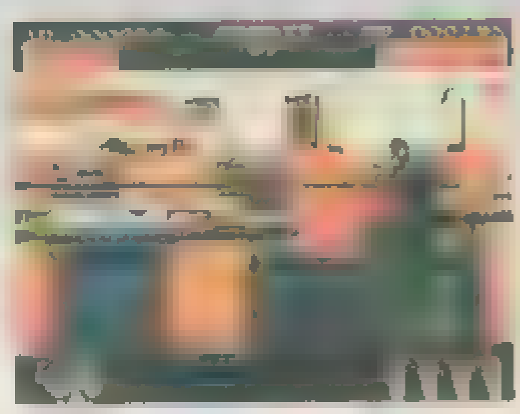
就如字面意思般是練習版面。有固定目標，也有向左右移動的靶。玩者要得到比指定命中率更高的百分比才可。若完成不到成功率，體力會被減少。

射擊要正確

多個目標（靶）會一次過出現，經過定時間後便會換上另一批。這時，應將正確命中作為重點，這要比射擊速度更重要。正確地射向靶，盡可能減少失誤。

LV1

追捕銀行大盜的版面。最初的場面是在銀行的內和罪犯槍戰。由於隱藏在柜後的傢伙會突然出現開火，他們一出現便要馬上幹掉他們。



↑最初的場面是銀行內的攻防戰。

也有飛車[illegible]

犯人們企圖用車來逃走。這時要和乘在車上的敵人對決。敵車由於會在畫面上出現最多2架，要看清楚犯人從那一方出現。射擊車軟的話，可令那些車爆軚。

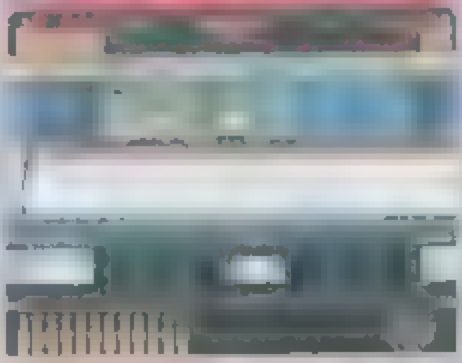
↑追擊逃走的犯人。

最好用這一

LV2

這一版的敵人，會由唐人街逃往乘坐火車。在唐人街內，敵人會從建築物1樓、2樓[illegible]攻擊[illegible]的。

很難瞄準對方



在列車的場面中，敵人會從列車內四處攻擊。在這裏，列車的窗會令人很難看見對手。先把玻璃打碎令自己較易看可能會是個好方法。由於列車有少許擺動，也會令瞄準較難進行。

LV3

這一版是要把劫機犯打倒。因為對方會從任何地方向你攻擊。必需要作[illegible]，有[illegible]，攻擊時要多加注意。

目標變得很小

在這裏，由於有些傢伙會從較遠的地方攻擊，或是從小窗口攻擊，所以瞄準會很難。因為目標變小了，必需要有更準確的攻擊才可。

LV4

這一版是要對付毒品的交易地點。最初會從港口開始，跟着突變成倉庫及車的場面。雖然幾乎沒有平民，但仍是要注意那些突然出現的「麻煩友」。

LV5

這一版來到了敵人根據地的製毒工場。因為是敵人根據地，沒有一般平民，但敵人數目的確很多。也會有小型坦克般的敵人出現。

超任兵蜂II
彩虹小鐘之冒險

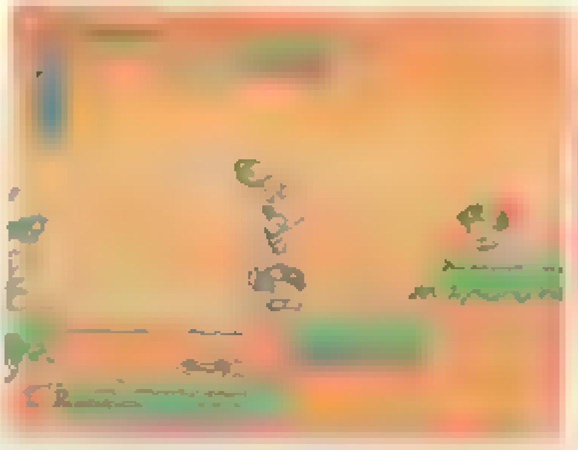
動作版兵蜂誕生

蜂」到底是怎樣的作品!?

預定94年1月上旬發售　KONAMI　9000日元

自射擊遊戲變成動作遊戲的華麗變身!!

以Q版人物成名的「兵蜂TWINBEE」系列，在保持着遊戲的氣氛下，由過往的射擊遊戲搖身一變成為了動作遊戲。他們的新冒險會變成怎樣，會在以下有詳細介紹。。



把邪惡的科學家華蒙博士打倒!

企圖征服宇宙的華蒙博士，因為奪去了和平的象徵「彩虹鐘」，人們善良意志的集合體美羅娜公主隨即消失了。拯救公主的方法是……?

在迷宮般的版面中
前進的動作遊戲

「TWINBEE」的版面是由迷宮般的台地構成的。在這些版面內，有著各種機關和敵人。

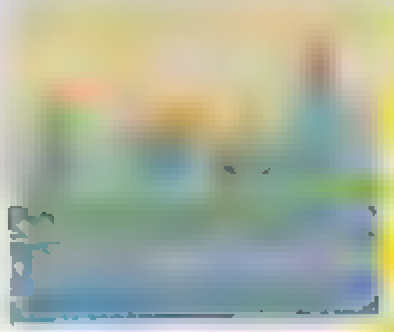
進入版面內的終點便OK了！

在版面內的某處，都準備了華諾博士準備了的終點。若能到達那終點的話，便能完成版面。

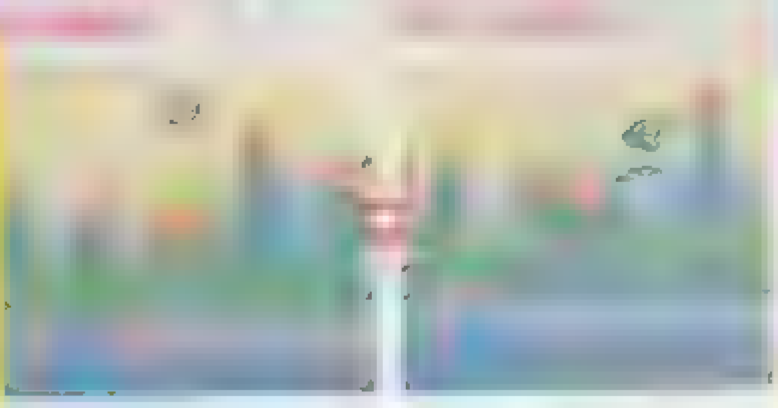
這個就是終點

取得小鐘來作強化！

一提起「兵蜂」的強化道具，任何人也會馬上想起那些顏色小鐘。今次亦一樣準備了有各種效果的小鐘，幫助你的冒險旅程。



小衛星！



當然亦能2人同時玩

2人同時玩的情況時，基本上會在同一畫面上進行遊戲。若其中一人走得太快令另一人從畫面上消失了時，可按Y掣（攻擊）令他再次在同一畫面上復活。2人的所在位置及終點地點，都可在地圖畫面（按START掣出現）上確認。除此之外，亦可玩到把畫面上下分割為2份的2P BATTLE模式。

BATTLE模式？

還是2人玩較有趣

潛伏在各版某處的首腦

「彩虹小鐘之冒險」的世界，是由多個地區AREA及裏面的版面STAGE構成的。

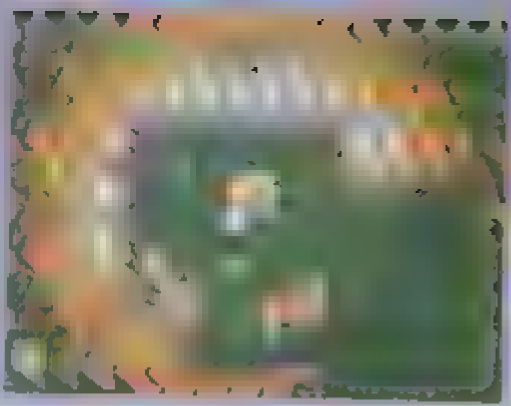
在各地區中，除了普通版面（有終點的版面）外也有首腦版面，為要能取回救出羅美娜公主的關鍵「彩虹鐘」，打倒在那裏的首腦是必需的。

巨大首腦的恐怖！

以多變多彩的動作對付妨礙的敵人！

以一個動作遊戲來說，人物的動作的確就是遊戲的靈魂所在。在這「彩虹小鐘之冒險」亦一樣各人物都有多姿多彩的動作讓我們看。

由基本動作以至應用招式，他們的動作變化很大，而且全部還是有Q版造型的，令人看起來很有趣。



自由自在的

主角們的動作

在主角們眾多的動作之中，現在先來介紹和攻擊及移動有關的東西。它們每一種都是使用率很高的重要動作。

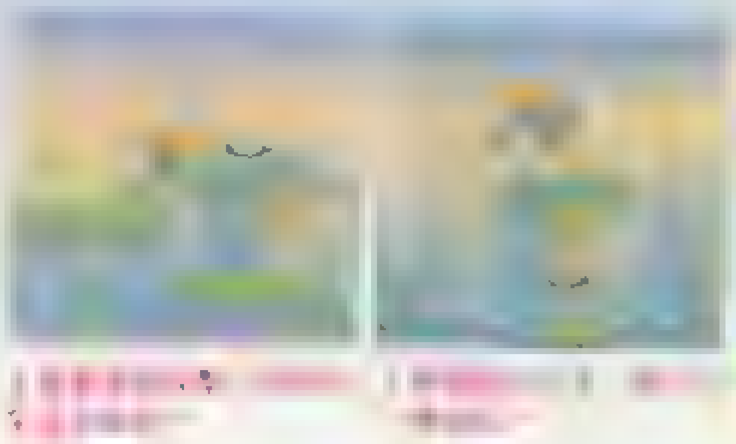
完全的移動

玩者的移動是以十字鍵來進行。除了左右的移動外，向上按時還可進入遍佈在版面上的門扉中。

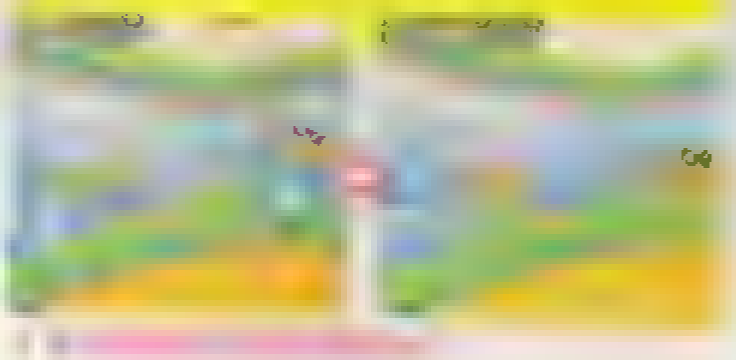
加速！

攻擊

3名主角的攻擊方法，基本上是拳擊及飛踏這2種。因為按著攻擊掣儲氣（直至PUNCH指標滿了）可放出衝擊波，所以拳擊除了攻擊外還可用來破壞牆壁，用途很多。



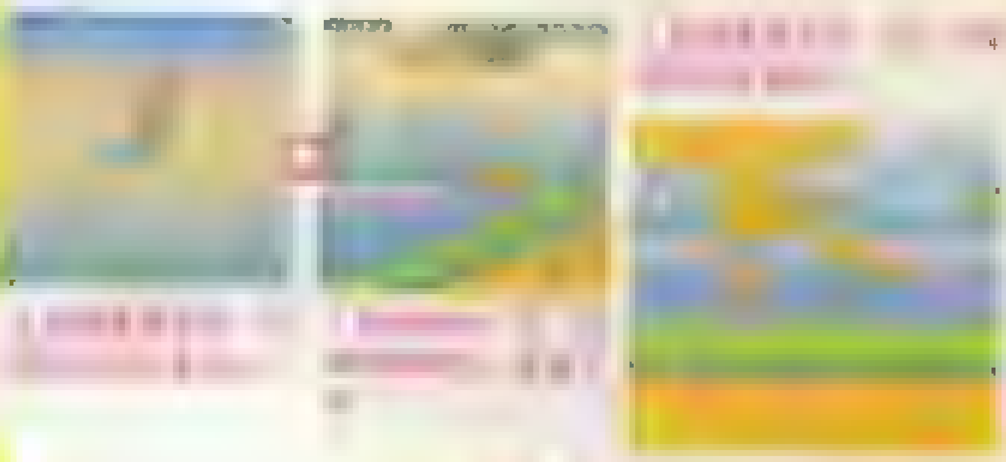
儲力拳！



跳躍

在段差數目多的版面中，跳躍的用法會相當重要。儲氣跳躍（按着跳躍掣儲氣）除了移動外亦可在攻擊上使用，是很出色的一招。

儲力跳躍！



其它

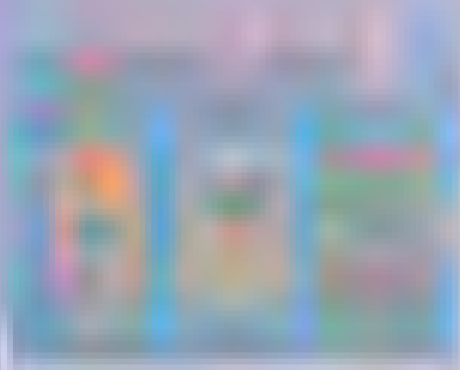
也有些動作是由普通的操作組合而成的。例如是在最高速奔走途中向下按時出現的滑剷等。另一個是和攻擊無關的。這就是能按X掣來拾起道具。

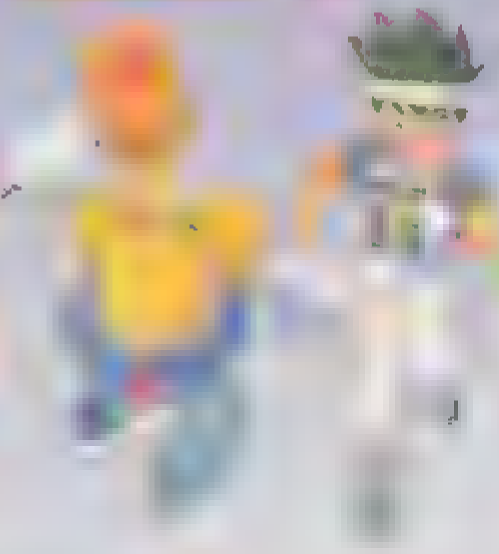
拾起道具

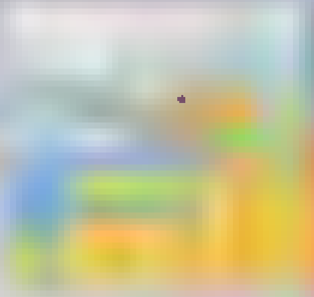
滑剷！

從眾多的人物中
選擇喜歡的來使用

玩者可選擇的人物有TWINBEE、WINBEE及GWINBEE這3人。3人各有特徵，攻略畫面的方法也會因選擇的人物而改變。玩者要充份了解這3人的長、短處，以適合自己的人物來玩。

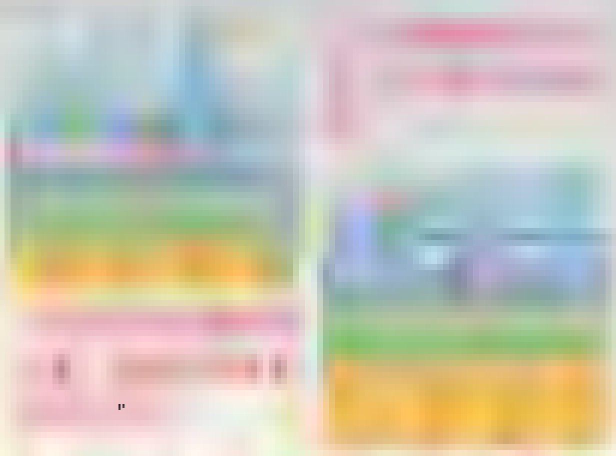




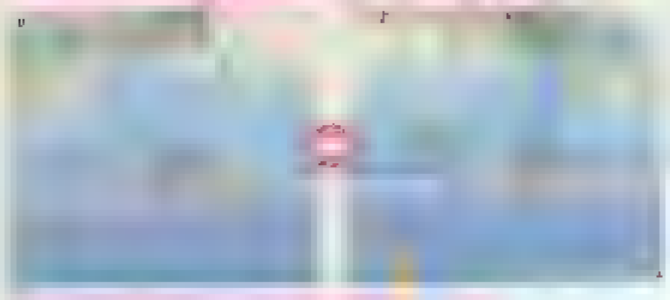


魅力是實力平均

製作機械TWINBEE及WINBEE是天才科學家史拿蒙博士之孫。他的特點是很平均，儲氣拳及儲氣跳躍都可在一個適中的儲氣時間後使用。拿着武器時的高攻擊力亦令人驚嘆。不過似乎是欠缺了一點個性。



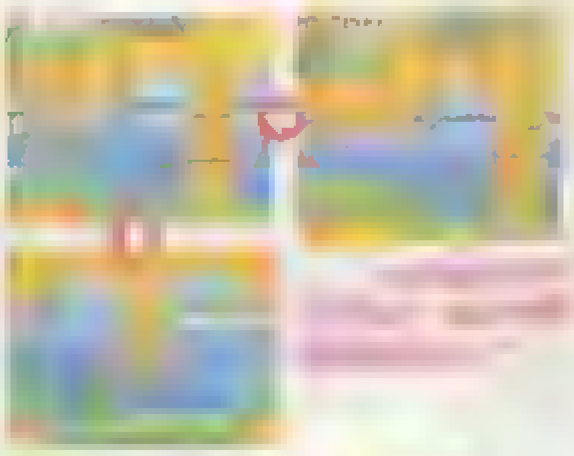
可以連續使用



跳躍交給我吧！

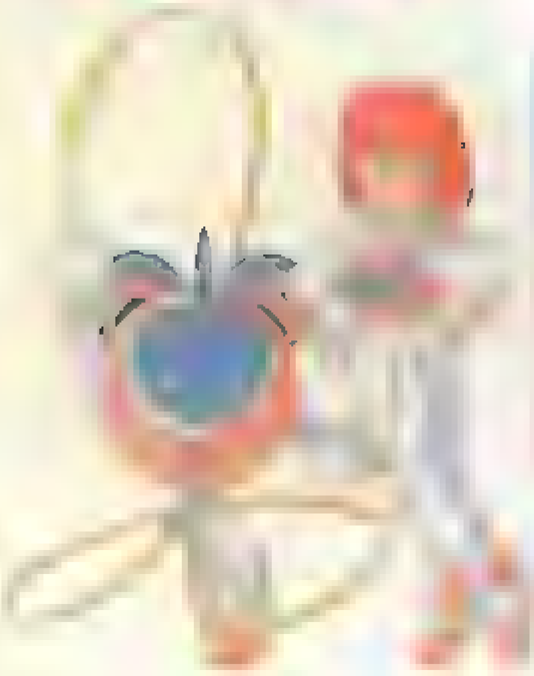
TWINBEE表妹的女孩子。她的特徵無可否認就是很易使用儲氣跳躍。而由於可以一下子就儲滿跳躍指標，在危險時用儲氣跳躍回避也是輕而易舉的。

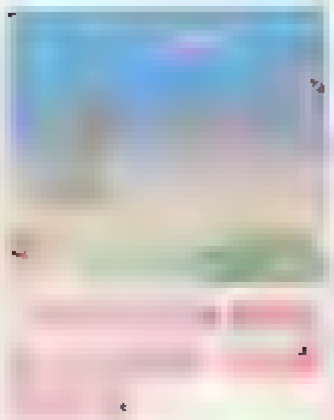
兼任保母？



擅長儲氣拳

WINBEE的弟弟。雖然還是小嬰兒，但那力量是無人能及的。和WINBEE剛好相反，很易使用儲氣拳，可以不用接近敵人便可以打倒他們。機械GWINBEE同時也是GWINBEE的保母，武器是嬰兒玩具，但威力令人有點不放心。





準備好的話 便馬上開始冒險！

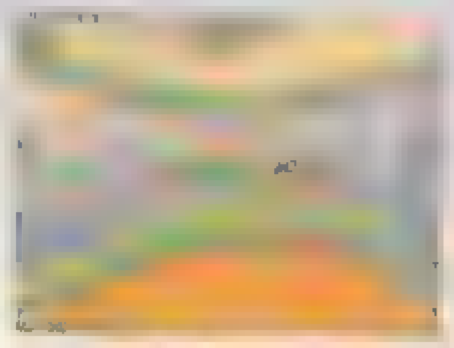
雖然清楚記下操作方法是很重要，但總之還是先選擇人物開始遊戲看看吧。最初的數版，照計就是不用什麼高級技巧亦能完成的。

另外，在正式版本中會有自動記錄機能，會在完成版面時作記錄。對初玩的人來說是求之不得的機能。

AREA 1 STAGE 1

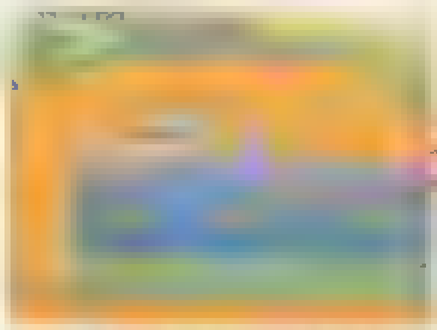
這裏是開始遊戲後最初來到的版面。版面又長又窄，由於是很難會迷路的構造，可以一邊練習操作一邊輕鬆的前進。

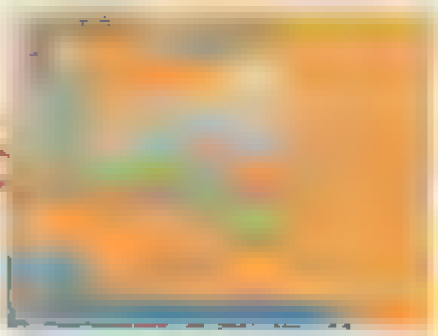
不單是遊戲，任何事都是以基本為最重要的。學會了攻擊和跳躍等基本操作後，便要看應用了。順帶一提，版面內分佈在各處的小鈴，可在收集了100個之後回復玩者的一格體力。



收集小鈴

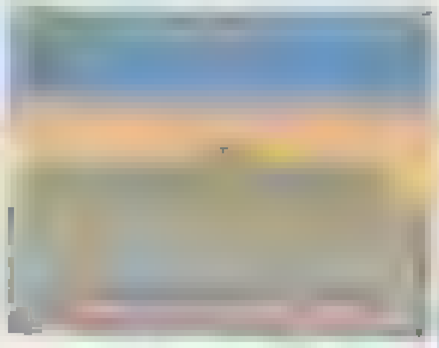
版面內有些門是有特別顏色的，可在取得各種顏色的門鑰後打開。由於門的另一方很多時都有着鈴或道具，發現了便盡量進入去看一下。

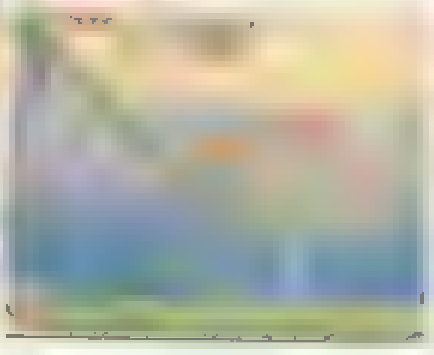


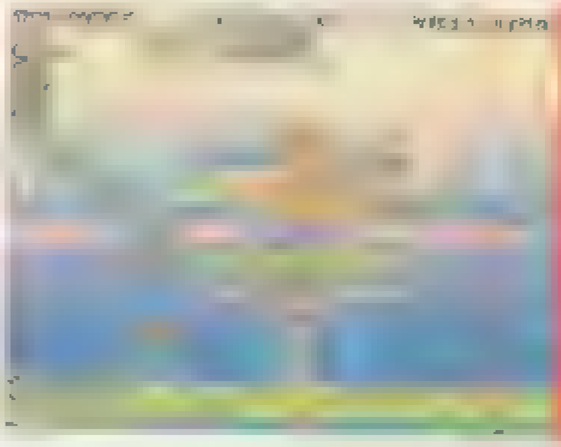


發掘道路

鈴已經收集了很多？強化已很充份？雖然仍有各種不安，但看見了終點就應毫不考慮的進入，向下一版出發。







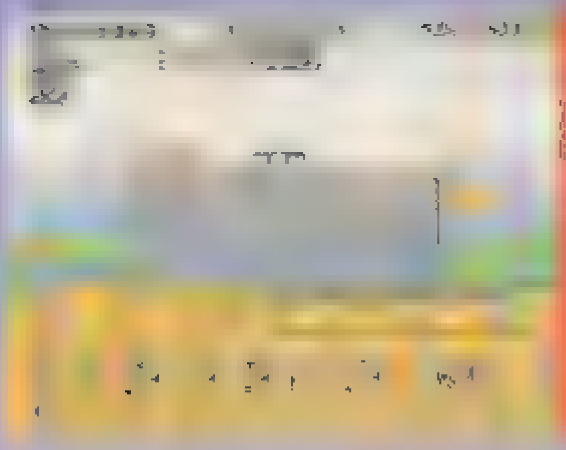
到達終點！

冒險是不會那麼快結束的……

AREA 1的版面全部共5個。由於還有多個地區，這附近還不過是序幕吧。不過，並不能因此而大意。STAGE 2以後，地圖會變得相當複雜。

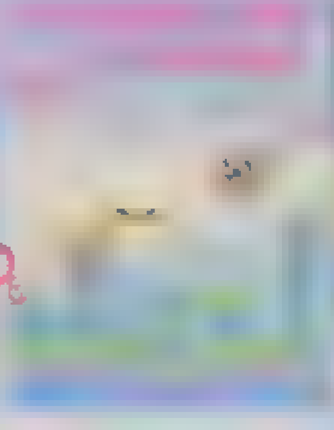
AREA 1
STAGE 2

這個STAGE 2，地圖和STAGE 1相比是大得多了。若不是經常在地圖畫面中確認着位置前進，馬上便會掌握不住自己所在的位置了。終點的位置亦有點麻煩，難易度亦確實地提高了。



強化很重要

因為敵人的數目亦增加了，如果沒有強化的話會有點困難。總之，就是希望能得到提高攻擊力的大槌（武器，黃色小鐘），以及強化飛躍能力的釘鞋（白色小鐘）。

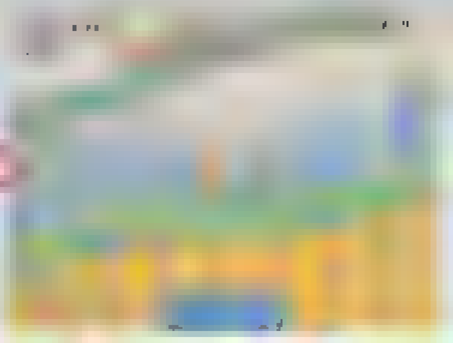


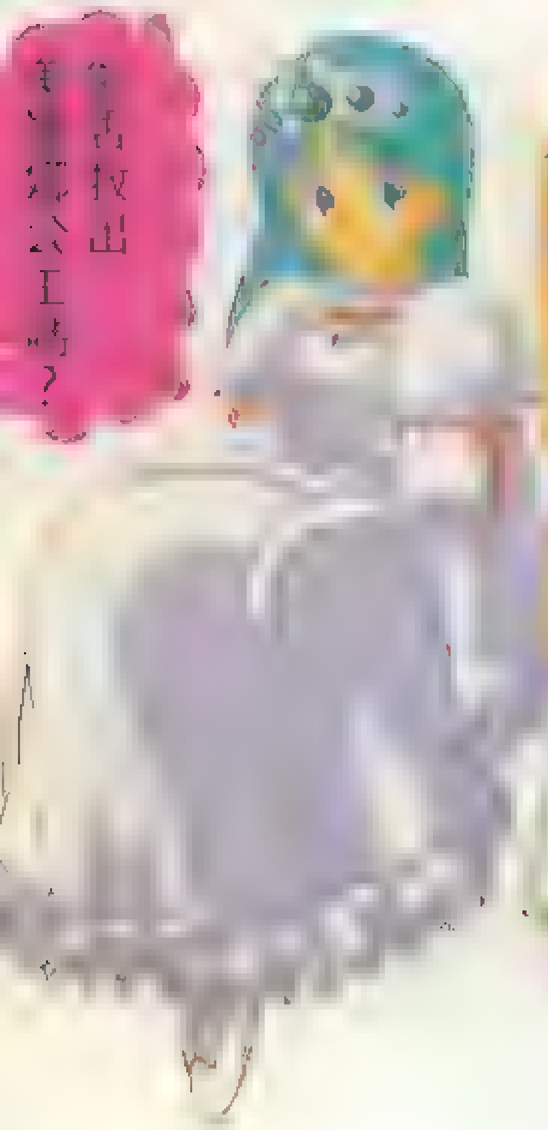
以大槌攻擊

活用儲氣

因為可破壞的牆壁增多以及終點的位置關係，個用儲氣跳躍的機會會逐漸增加。不過，由於儲氣跳躍中是不能控制的，要在適當的地方才好使用它。

不可欠缺





BOSS出現！！

AREA 1
首腦版面

終於來到AREA 1的首腦版面。完成這裏便能往下一版去。好好看清楚首腦的動作再確實地攻擊的話，便必定可以取勝…？

完全保存版!

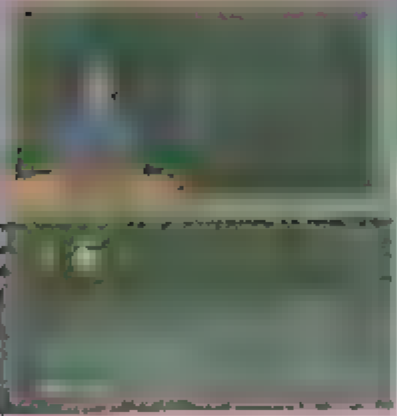
SFC
PC E
MD

RPG 評價一覽表

今次的特集，是把日本雜誌對日本各種機種的RPG評分綜合起來為大家介紹，分數以40為滿分，雖然沒有一個作品能達到滿分數，但以下介紹的作品都是些達30分以上的一級作品。（評分由於是以推出時的客觀因素決定，故此各評語亦只屬於參考性質。）

[illegible]	F.F.IV	勇者鬥惡龍V	真・女神轉生
[illegible] 強化。	[illegible] 態。	[illegible] 不少。	[illegible] 懸屬合體今次仍然健在
[illegible] 相當用心的製作。	[illegible] 張刺激了。	[illegible] 物的趣味和「女神轉生」又有不同。	[illegible] 因。
[illegible] 遊戲10分的滿分。	[illegible] 了不少，令人高興。	[illegible] 有趣。易玩程度亦是系列中第一的，滿足了。	[illegible] 了，增加了狩獵的趣味。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 令舊玩家很開心。
前作的「[illegible]」告訴我們什麼是「解決遊戲的喜悅」[illegible] 的人可能會難了少許。	[illegible] 雖然像電影音樂的BGM [illegible] 物，難以掌握。	故事是 [illegible] 停下般有趣。系統方面亦 [illegible] 覺。	[illegible] 動繪圖機能很難用。

YS I・II



在私人電腦中為動作RPG創造熱潮的名作RPG，在PC E中登場。畫面及音樂都有了強化。人物說話等亦都有精心的製作。

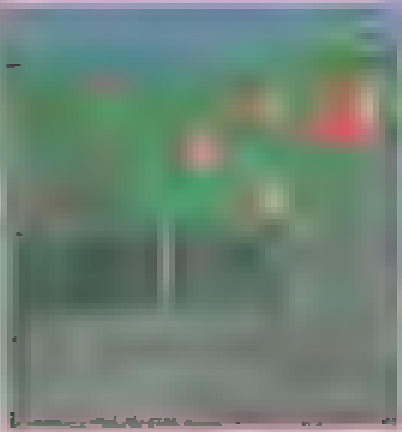
是企畫力的勝利。CD-ROM的大容量，聽起來已感到是好東西。而且把2個遊戲一起推出也是很劃時代的。希望今後亦能解決版權問題，製作這種套裝式商品。移植方面很完整，畫面亦值得一看。

「伊蘇YS」這遊戲本身，在很久以前已受很高評價，所以是肯定能成為一個好遊戲的。對象便要是CD-ROM。而且而且，因為是「I」和「II」代的合體，令人很吃驚。操作感也是很優秀。

私人電腦版和FC版的「伊蘇」雖然都有一流的故事，但因為戰鬥困難，令人難以前進並覺得沮喪。在「伊蘇I、II」，戰鬥似乎是變得較易了。就是不用半個身去撞，阿杜亦不會受太重傷，令人高興。

使用了傳說的高解像度模式，令原作的畫面構成及畫面都得以再現。這在當年的移植遊戲中也是最好的。動作方面比原作更好。但有一點令人不滿的是音樂，有點不夠好呢。

F・FV



名作RPG「FF」系列的第5作。今次除了有「IV」代時受好評的ATB戰鬥系統外，「III」代時的職業系統亦復活了。

職業或能力等複雜的系統，都做到能令大眾較易地接受了。雖然是一條直路但精心製作的劇情，[illegible]

[illegible]易玩了。不過，由於基本和「IV」代沒有分別，新鮮感減弱了。但那依舊地超一流的故事，畫面及BGM都令人吃驚。總之那些親切設計都很好。

序幕部份中的主角介紹是系列中最好的一次。那種把機體性能作最大限利用的演出力，值得其它遊戲學習。感動的故事很好，人物的仔細動作表現很好，可以令女孩子流淚。職業系統亦很不錯。

「DQ V」成功把玩者和主角的身份重疊。反過來看，「FF V」的感覺是客觀來看主角。得到的感覺是好像在製作電影般。就如電影般，在各處的場面都可說是非常好。故事方面也是十分優秀的。

[illegible]

斜下俯視型的動作RPG。操作實時戰人拉魯，目的是找尋在美魯卡魯的皇帝之財寶。

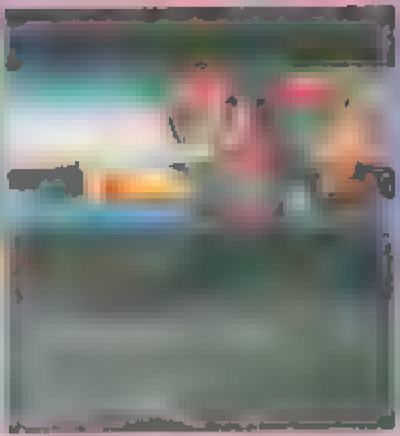
將電影「奪寶奇兵」的感覺加在「撒爾達」之中，在附加高度的概念。看起來是個一流作[illegible]感。

[illegible]觸覺混合而成的作品。由於需要有微妙的控制技術，所以並非是適合任何人。但對技術有少許自信的人亦已經能玩過夠。斜向移動只要習慣了便不是什麼一回事。拉魯的聲音很可愛。

斜向俯視式的視點很新鮮。雖然習慣了便不是什麼一回事，但最初會因為不能隨心所欲的行動而很傷腦筋。拿起物件及放下令人可感到親身體驗遊戲世界。充滿着以往傳統RPG所沒有的魅力。

總之，畫面就是很美、非常有型。故事方面亦下了不少工夫。由於畫面是從斜向來看，臨場感很好。有着真正處身於城和塔內的感覺。動作場面亦有各種機關，令人不會玩厭。但可能是難了少許。

[illegible]



受歡迎RPG「天外魔境」系列的外傳。前作中登場的KABUKE團十郎以主角身份[illegible]現。戰鬥場面變成了從旁來看人物的畫面。

這遊戲的好處還是劇情的巧妙。不斷令人想玩下去，總之就是不會想SAVE。伏線和意想不到[illegible]悉，容易上手。

[illegible]做得很利落，完全沒有問題。KABUKE的行為亦很有趣，令人感到是在玩一個相違已久的RPG。始終RPG人物是比故事重要，相信這個想法是正確的。

因為是外傳，所以充滿着搞笑的內容。雖然我因為看見「呀—KABUKE才會做出這種事」而發笑，但對「天外魔境」的初玩人仕來說，可能會被主角的行為弄得很慘。特寫場面的可觀性依舊不變，令人非常感動。

DEMO，市鎮的樣子，對話等都製作得毫不馬虎，但戰鬥就……。這個差別令人有點失望。動畫場面雖然沒令人覺得似曾相識，但卻有數行了事的感覺。由於其它都很有趣，所以還可原諒。

聖剣伝説2

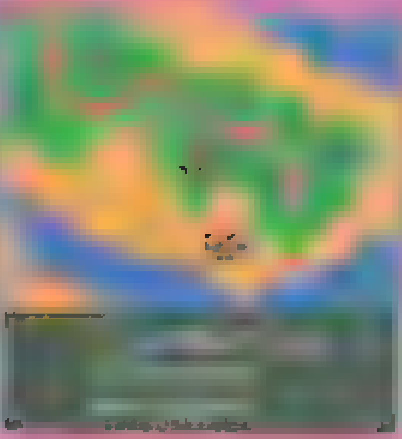
在GAMEBOY中大受歡迎的動作RPG續編。以3人同時玩為首，有環狀指令及武器熟練度等大量新要素。

一看有點像「撒爾達」，但玩過便會發覺相當不同。作為動作遊戲的要素亦不是那麼強，即使[illegible]可以的地方[illegible]故事部份[illegible]SQUARE，故事內容令人感動。

[illegible]ARE的遊戲[illegible]是畫面很厲害。跟着連音樂也是。效果的做法亦很好。在某種意義上和電影一樣。遊戲系統亦非常易用，做得相當好。覺得動作性再強一些亦沒有問題。

始終動作RPG是很有趣的。因為人物性格鮮明，所以要加入些浸化感覺亦不難。3人亂入的戰鬥雖然容易陷入危機，但這亦不緊要。因為多個人亦能一起玩到。雖然可能是雜亂一些，但這可能會比「FF」更好玩。

若想令這遊戲變得有趣，建議由2人以上來玩。那些對動作遊戲有自信的人，帶着的同伴只會造成妨礙。雖然可用SELECT鍵變更人物，但往往只會越弄越糟。這作品既不是故事偏重型亦不是完全的動作RPG。



PC Engine CD-ROM2

了。

長了一點（故事）…

享受未知部份的攻略趣味的作品。

亦很詳盡。

到是比前作進步了。

意外地快完成。

在极限不可思議迷宮中被打倒了14次，太慘了？

爽快順利。

的畫面很討好。

2作。這一點非常好。

轉碟時間的確是比前作縮短了。

興趣的。

氣氛。

可惜。

佳作。

F・FIV 簡易版

超受歡迎RPG的改良版。為RPG初學者及低年齡人仕將指令及道具簡略化了。故事本身的變更則完全沒有。

徹底地對用家親切，重新推出的「FF IV」。對於家庭遊戲機否如此匠誰抱着疑問。個人對於SQUARE公司這種英名的判斷希望能有高度評價。小學生亦玩得來。

指令的簡略化，訊息的詳細化等，變得非常易明的遊戲系統。小孩子或是不習慣RPG的人都玩得來。從複雜系統中擺脫了出來，給人一種好感。但那些玩慣RPG的人，則可能會覺得太過長氣了。

把「FF IV」變得親切而簡單，因為這種深奧的RPG是前所未有的。所以，這種簡易版不是專為小孩子而設的嗎？在OP中由龍騎士說明遊戲的玩法，令「FF」迷覺得很有趣。

變得簡單了的「FF IV」」。一些在正式版本中玩不來的人，或是純追求故事發展的人都很適合。由於兩個版本差不多相同，若是在正式版本中已玩到最後，是沒有必要改玩這個的。

[illegible]

可隨玩者的行動展開不同故事，自由度很高的RPG。熟練武器後可使用必殺技，充滿新鮮的系統。

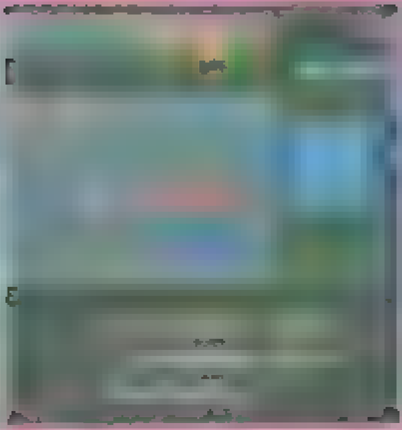
畫面，劇情的完成度都以「FF」為數級。不過，若以遊戲機作為玩具的一種性質來看。那麼相信這一方會佔優。若「FF」是一個保守的遊戲，那麼『ROMANCING』便是攻擊型的遊戲。雖然有點麻煩，但仍是很適合喜歡「FF II」的人玩。

由於會因開始時候選擇的人物令遊戲的發展改變，所以能玩多次。若出現了不利事件時，可放棄不做也是很有效的。雖然BGM覺得是「FF」系列[illegible]

人物有8人，而且故事中還有多個分支點。總之，玩的人會各玩到不同的遊戲（雖然目的是一樣），這是很厲害的。另外，因為只能由一名人物玩，就不到正確的評價及[illegible]

充份地吸收了「FF」的影子，但卻是毫無親切感。。多重分支的故事系統本身亦不是很創新的東西，不過還算做得不錯。最可惜的要算是戰鬥場面的畫面，水準比「FF」還要低。

迷宮王 外傳



在3D迷宮者增加真實時間式RPG「迷宮王」，在其上改良支持權，主角是位目標要成為魔導士弟子的少年。

以真實時間式RPG「迷宮王」為藍本，更為有效利用了的作品。可以說成是「迷宮王」的外傳故事。而且亦加入了多個不算太難，可在數小時內完成的故事，最適合作3 DRPG的入門。不過，並沒有培育人物的樂趣。

我雖然在玩原裝的「迷宮王」途中放棄了，但這個版本我就玩到了最後。因為它加入了一些能在數小時內完成的短故事。不過，在一個故事的[illegible]了。

由於變成了短篇集，每個地圖亦不大，即使是玩正版放棄了的人，相信亦不會痛苦。相反，若是已完成了「迷宮王」的人，可輕易取勝。不過，在一個迷宮的途中不可SAVE就有點不夠親切了。

總結的話，系統方面是非常易玩又有趣。設定了7種類的章節，而且每一章都很短，初學者亦能安心的玩。而且，要解決的難題亦不算太難。不過，問題是操作方法。可能是因為採用PAD才沒有辦法吧。

[illegible]

特者是可將道具合成的系統。分為水、火、土、風4種屬性的16名戰士，以4人一組分成隊伍進行冒險。

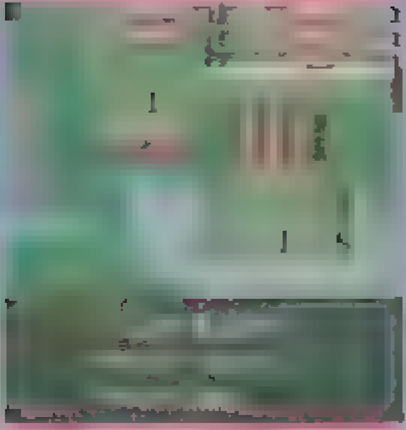
以戲劇性為大前提，廢除了RPG中必備的經驗值及錢的概念，導入戰國式模擬系統得到了成功。結果，玩者要不斷的動腦筋及充滿緊張感。我就很喜歡那種緊張感了。音樂方面也有一聽（？）的價值。

充滿了原創性的作品。特別在系統方面，以及想造出一個前所未有的RPG的決心。雖然不認為是完全成功，但這一步是總有一天有人走上的，這是沒有辦法的了。一個玩了亦沒有損失的遊戲。

沒有了經驗值和錢，老實說最初是很不習慣的。提高一個等級要花相當的時間，武器的裝備方法亦相當專業。不過，這種做法的用意是令人感到人物成長時的喜悅。完成[illegible]

說是RPG的話，還不如說是像數碼漫畫般讓人看故事的作品。故事相當有趣，很有吸引力。遊戲本身則超簡單，任何人亦玩得來。打破了以往[illegible]定觀念，嶄新的系統既新鮮亦做得好。

[illegible]



在紅白機中受好評的RPG第2作。特徵是可購買道具與把戰車強化的系統。今次也[illegible]登場。

改造很有趣，自由度比前作進一步增加了。玩過一次便會上癮，令人玩多少次亦不會厭。雖改造需要花相當多時間。覺得這個是痛苦還是快樂呢？將會成為購入時的關鍵。

購物會如此有趣的遊戲亦很少有。逐少逐少的儲下金錢把坦克強化的過程令人關心。迷你遊戲亦很有趣，對用家親切的操作系統亦很好。不過，鎮上的人太多，令收集情報會很倦。未玩過前作的我亦能投入起來。

各種的迷你遊戲，音樂盒的音樂等，仔細的演出都令人喜歡。故事的自由度很高，玩者可嘗試各式各樣的事。若能把自己放入戰車，感受2頭的人[illegible]

一個自由度很高的RPG。相信會有人慢慢賺取獎金來把坦克調整，但也會有人急不及待要繼續前進的。由於只是鎮內已經有不少設施，有時間的話肯定能深入的享受這作品。[illegible]快

[illegible] 工智能（A.I.）。

[illegible] 了不少新的。

[illegible] 入，只是訊息的顯示有點太慢了。

[illegible] 地玩。

[illegible] ROM的厲害之處。配音人員優美的聲音說出對白，顯得非常流利。雖然 [illegible] 秒，會是個很好的遊戲。

[illegible] 鬥場面。雖然以往亦有不少精心泡製的戰鬥場面，但節奏如此好的不是從未 [illegible] 完成度很高。

[illegible] 一玩的。

[illegible] 吸引入故事之內的序章部份做得很好。與以往的RPG不同，不用收集金 [illegible]

[illegible] 熟悉的桃太郎回來了，令人非常開心。「桃傳」的特點，是那傍若無人的 [illegible] 強化了。只是遊戲平衡有點嚴格。

[illegible]

雖然 [illegible] ROM LOAD [illegible] 品。

[illegible] RPG [illegible]

[illegible] 這個。

[illegible] 做的。

[illegible] 有人 [illegible] OP 亦做得很好。

這些是編輯部精選的RPG

最後，我們再為大家精選8個編輯部最滿意的RPG。其中有些是今次特稿中已有的作品，亦有些是未有提到的名作。總之，這些都是值得一玩的作品!!

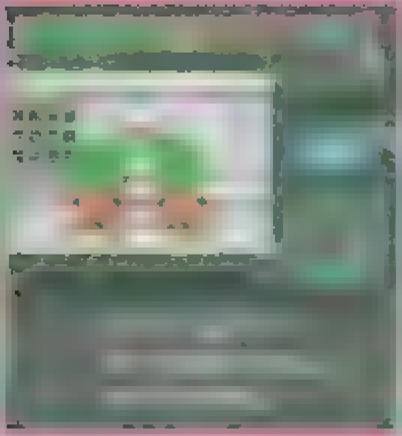
境內巨龍，從惡魔手上解同世界和平為目的的RPG。故事途中會增加同伴。CD ROM版本上兩要方有些附加畫。

事實上是傳統的「DQ」型RPG。雖然沒有特別新的要素，但完成度很高。感覺上是把以往指令型RPG的優點集於一身的作品。不過，序幕太長了。就算是CD ROM亦一樣。

新系統是龍的成長。不過結果只能作為一名協助人物，不能投入感情。系統很傳統。屬於還人看效果和故事發展型的RPG。若以這種心情來玩，是非常有趣的。故事的發展很快，效果亦相當精細。

非常傳統的指令選擇型RPG。感到是相當仔細地製作的。故事是一條直路，似乎不用太煩惱。雖然是CD ROM，但出入市鎮時的LOAD時間很短，令人不會介意。PC近來少見的用心之作。

……感。雖然反過來說是不夠刺激，但這種安心感，是那些以往失望過不少次的人難以替代的。畫面風格是最受人接受的類型，養育龍的系統也是令人有好感的。



在私人電腦……3D……的真實……制式RPG，……恐怖提高了……

一個打破了以往RPG常識的遊戲。指令式真實時間戰鬥的臨場感，是一般RPG不能相比的。讚嘆這作品的人急增，這也是主要原因。不過，這超任版有着速度上的困難。玩過私人電腦版的人可能會覺得很悶。

雖然說RPG這東西各人都有自己要追求的東西，但由正面描寫恐怖的RPG相信這個是第一個了。在迷宮之中，面對未知的怪物時的恐怖是絕不尋常的。「迷宮王」的疲憊感，與其它作品有很大分別。

這是一個相當專門性的3D迷宮遊戲。不用心學習是學不會操作方法的。因為是以真實時間進行，所以會非常緊張。如果對3D迷宮沒興趣的人可能會覺得有點麻煩，但玩上了便會非常着迷。

……的人，可能會對操作方法有點不滿。但那些原本對這遊戲毫無認識的人會覺得很有趣。而且，如此驚險的遊戲是沒有其它的。喜歡驚險刺激的人不妨試一試吧。

……幻式RPG……的是表現出前作……主角……

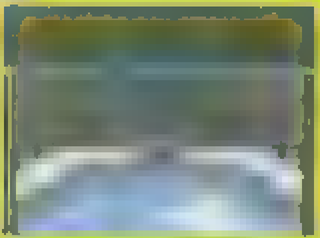
扭像、傭兵系統。沒有妨礙完成戰鬥的障礙。只有為令趣味提高的特色。這個很出色，故事快速地發展亦很好。可惜的是鎮、城及迷宮內的畫面，戰鬥畫面卻做得很好，原因何在？

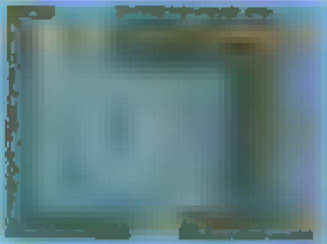
操作性及畫面的形式，都是為玩者着想而製作的。畫面連仔細部份亦很執着，看見人物樣子反映在水面時，覺得非常之意想不到。玩的時候不會產生壓力，很有良心的RPG。

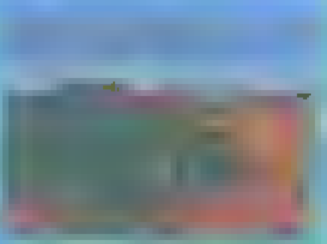
例如是映在水面的影，告訴你下一步怎樣做的占卜師，各種特別的設……亦沒有問題。雖然覺得有點太過容易，但做得不錯。

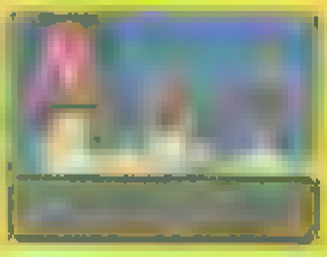
……展得不快，不適合心急的人去玩。雖然everything要由自己發現，但不玩過是不會……玩過前作的……是個不錯的作品。指令的充實令人對這作品有好感。

光明戰士～神之遺產～

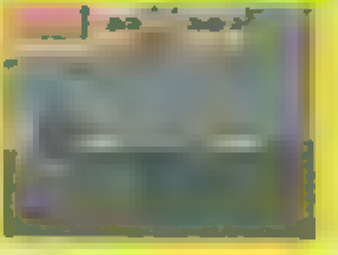








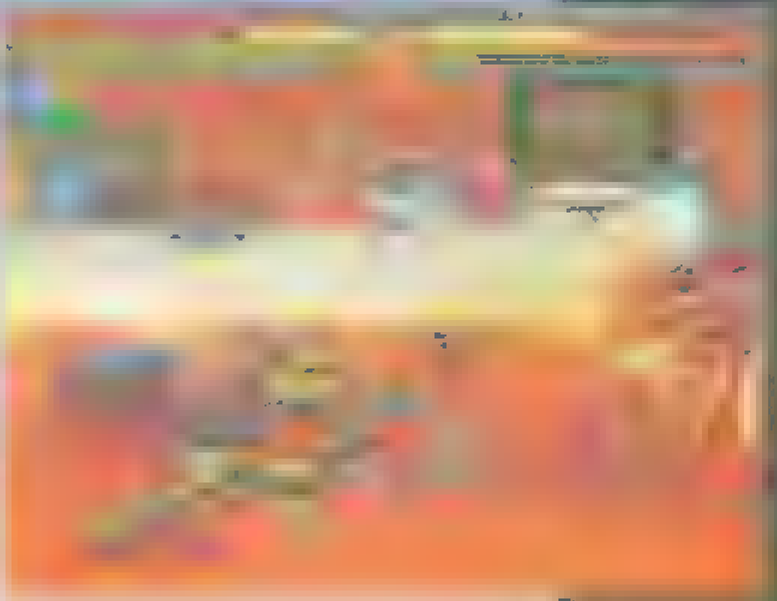
MALAMA



格鬪動作遊戲完全一覽

[illegible]

[illegible]料表的看法	
[illegible]	若擁有BACKUP RAM時亦會註明它的容量
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



遊戲資料表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	登場人物的10人中，玩者全部都能使用
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

龍虎之拳

「氣力」是必殺技的關鍵！

NEO・GEO的「龍虎之拳」，在SFC登場。

利用2種遠近畫面的更換，人物們互相接近時會變成狹窄範圍，遠離時則變成廣闊範圍畫面的「ZOOMIN・OUT」系統，迫力得以再現。

招式方面除了普通招式外，亦有會消耗「氣力」來使用的必殺技。氣力可以按着拳或腳掣來補充。另外，除了必殺技之外，在滿了特定條件時亦可使出超必殺技。

[illegible]	6M b[illegible] ROM
[illegible]	登場人物的[illegible]人中 玩者[illegible]
[illegible]	版面數目4 沒有變化版面
[illegible]	最多的人物[illegible]招 最[illegible]的人物[illegible]招 [illegible]
[illegible]	無限制
[illegible]	強[illegible]拳 XY掣 [illegible] A掣
[illegible]	一共能作5階段變更
[illegible]	一共能作[illegible]階段變更

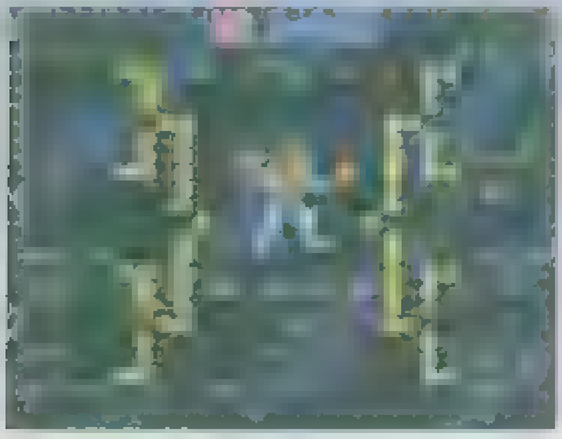
超級中國拳 2

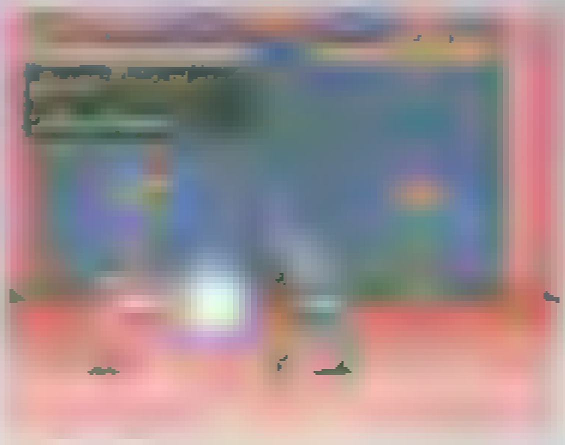
CULTURE BRAIN

也有阿龍對阿積之戰！

在『超級中國拳』系列中，加入了格鬥動作遊戲的VS模式！雖然以往阿龍和阿積2人是合作對付敵人的，但今次可以對戰來看一下那一方較強。當然，能使用的人物不單只是這2人，還加入了8名格鬥家。戰鬥除了人和COM的對戰外，亦能進行最高8人參加的錦標賽（不足的人數會由COM操作）。

在動作RPG模式中，可利用在VS模式磨練的技巧來戰鬥。





遊戲的容量	16M [illegible] ROM
[illegible]	登場人物的9人中 [illegible]
[illegible]	版面數目12 變化版面5
[illegible]	最多的人物[illegible]招 最少的人物[illegible]招 [illegible]
[illegible]	只有99秒
[illegible]	上下拳 YB掣 上下腳 XA掣
[illegible]	一共能作5階段變更
[illegible]	沒有

龍爭虎鬥

一些用掃描器製作的人物，使用一些超乎所人的招式來戰鬥！放出雷射或飛在空中還不過是序幕。另外還有一些可把對手一瞬間燒死，或是把全身凍結再來粉碎，能完全把敵人打倒的招式！這招式稱為「究極神拳」，是只能在戰勝對手（3局勝負中取勝第2局時）之前使用。

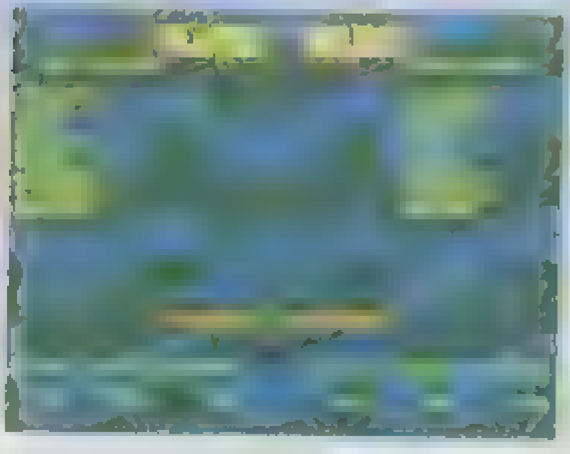
遊戲有把邪惡大首領宋朱打倒的故事模式，也有可和一般對手對戰的VS模式。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
對戰時間	[illegible]
[illegible]	[illegible]
難易度的設定	[illegible]
[illegible]	[illegible]

餓狼傳說2

NEO·GEO中受歡迎的「餓狼」系列第2作。有可以一擊反敗為勝的「超必殺技」，以及既能避過對方攻擊又能令對手受傷的「回避攻擊」等，將原作的遊戲忠實再現了。當然，亦可作利用了前後2段來戰鬥的「跳段攻擊」。

模式除了有戰勝COM對手的玩法外，也有超任新創作的團體對戰。這可以讓2人將各自的8人使用喜歡的順序來戰鬥，競爭總成績。



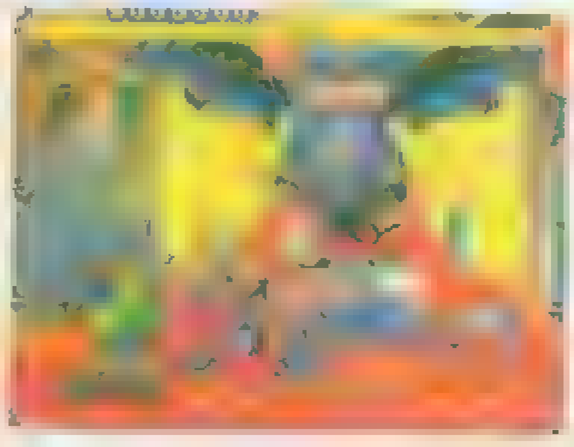
[illegible]	[illegible] ROM
人物數目	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
人物的基本攻擊	[illegible]
難易度的設定	[illegible]
速度的設定	[illegible]

格鬥忍者龜

在美國受歡迎的「忍者龜T.M N T」再次回到超任！登場的人物除了4名主角外，還有他們的敵人6人。各人物除拳腳等普通招式及必殺技外，當副指標滿了時還可使用超必殺技。副指標可在擊中敵人時增加，但若停止攻勢便會逐漸減少。

模式方面有戰勝COM對手的淘汰戰及2人的對戰模式，亦有可從4名忍者龜中選出一人的故事模式。

忍者龜可運用各式各樣的招式



幽遊白書

「[illegible]」[illegible]樣，可出拳，踢腳，跳躍及防御。

[illegible]（畫面中央下方的指標），跟着再配合其它按掣便能施展出來。另外，[illegible]「技」、「[illegible]」[illegible]。

遊戲有個人戰和可自由組成隊伍的團體戰，兩方面都能與COM或2P對戰。

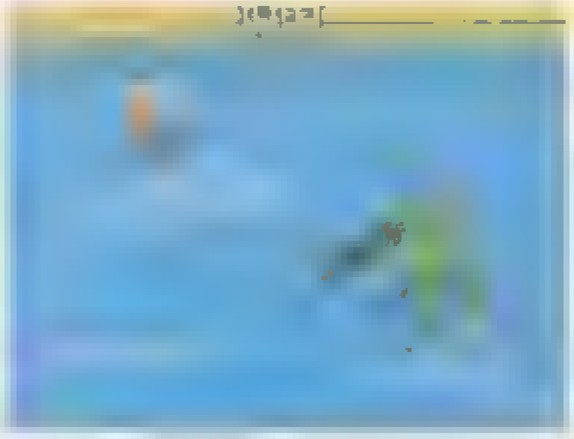
……的……面呢？

龍珠Z 超武鬥傳2

繼承了在廣闊空間戰鬥，感覺新鮮的前作後，今次亦會進行大規模的戰鬥。前作中作為遠程武器，效果絕大的必殺技有不少新招，另外，整體上的畫面都作出了改良。雖然提高力量指標輸入指令的必殺技出招方法沒有改變，但指令變得較簡單了。

另外，因為增加了新的基本攻擊「投技」，在近接戰中亦可作有變化的戰鬥。

開始更激烈的空中戰！



北斗之拳7

這個系列中第7作的作品，由前作起將性質改了為格鬥動作遊戲。保持了原作「北斗之拳」的形象，主角是北斗神拳的健次郎以及南斗水鳥拳的利恩等使用奧義戰鬥的9名拳法家。

遊戲資料表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

格鬥王

以未來世紀2×××年為舞台的遊戲。地球最強的8名戰士，為打倒究極戰士西萊而戰。各戰士除了都有很多必殺技外，也有令投技失效的反擊，以及前衛攻擊的連續技等新要素。

遊戲資料表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

條紋密碼 幽遊白書

有以原作中暗黑武術會編的故事模式，以及VS模式。各人物可在拳腳等普通攻擊擊中敵人時積聚靈力。跟着在使用必殺技時消耗靈力，系統非常簡單。

遊戲資料表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

快打刑事 修羅

一個在動作遊戲中附設了格鬥對戰模式的遊戲。使用4打線進行的格鬥對戰模式，可進行最多4人的大混戰。在這模式中，會戰至剩下最後一人為止。

遊戲資料表	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

時空之翼

可同時玩到RPG風格的短故事及格鬥動作遊戲的2種玩法。以拳腳為中心戰鬥，再加上擅長招式攻擊，非常單純的系統。因為使用擅長招式會[illegible]

[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

條紋密碼 格鬥旋風

另一個需要使用條紋密碼系統的遊戲。玩者選擇的並非人物，而是把機械人由頭、手、腳等部份在工場完成合體。要在戰鬥中勝利除了需要[illegible]機械人也是不可欠缺的。

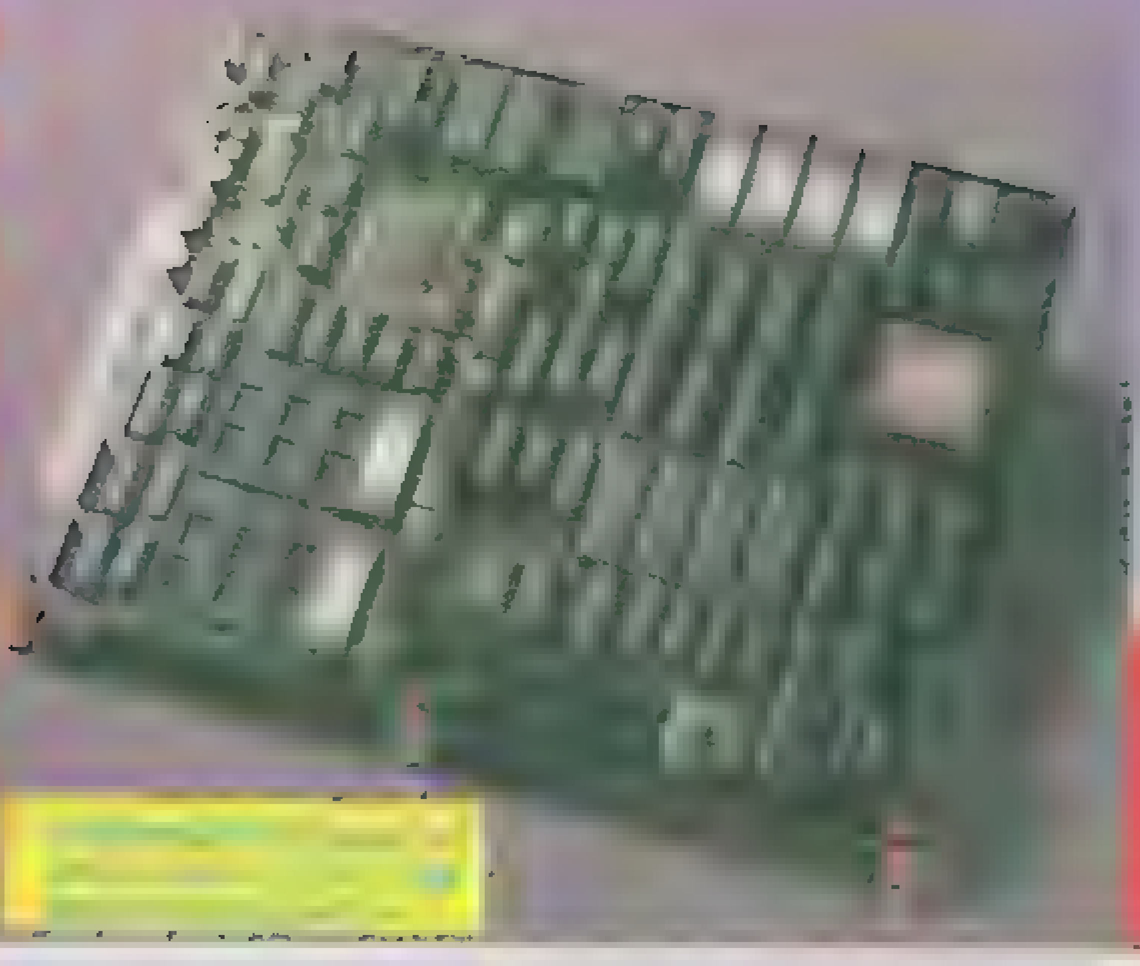
[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

幽遊白書2

保留了漫畫的形象，人物們可使用多姿多彩的必殺技來戰鬥，是系列的第2作。除了有原作般5人一組戰鬥的故事模式外，也可選擇自己喜歡的人物作淘汰戰的對戰模式。

[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

緊急特報



SETA公司再一次向超任的界限挑戰！

去年發表後曾一度成為話題，SETA公司的超級特殊IC，我們現在得到最新情報，知道另一粒性能更高的超級特殊IC 2亦已完成了。於是，我們馬上向負責開發的SETA公司社長富士本先生進行了這次專訪。

獨家專訪

富士本淳先生

[illegible]

──今次的超級特殊IC 2（SUPER CUSTOM CHIP 2），和去年發表的超級特殊IC相比，機能上有什麼具體的變化呢？

富士本　以前的超級特殊IC，簡單來說是以剛剛一半一半左右的程度來補足超任主機CPU慢了的部份。因此，加起來便能以只有超任主機時10～20倍的速度來進行處理。而今次的超級特殊IC 2，若想容易理解一些，可想成是能單純地實現了10倍的速度。因為這次的超級特殊IC 2，是完全沒有使用主機的計算機能的。說起來，就是把主機的機能作為表示裝置，只使用了其中一部份。

──若是進行一個日本將棋的情況下，和單靠超任主機時相比會快了多少呢？

富士本　大概是快300倍。

──300倍！真是厲害了。

富士本　當然，也要看那遊戲能發揮出它多少機能而令快的程度改變。例如，在速度上用了10倍份量的機能，剩下的10倍份量則分配到強度上。之前推出的「早指　二段森田將棋」，若把那程式就這樣以超級特殊IC 2來開動的話，若在以往超級特殊IC時電腦要花數十秒的思考時間，現在便只需2～3秒左右了。不過，若以相同的棋力而只快10倍來推出，相信是行不通的。

──不單要追求高速度，把強度提高以取得平衡也是很重要的。

富士本　這個就是要相同強度但較快，還是花5～6秒達到另一階段強度的平衡了。用家方面以什麼為首要會決定這平衡的方法。如何利用這特殊IC 2也是在考慮時最重要的部份。

──在前作超級特殊IC發表還不夠1年時，便開發今次的IC，是有什麼理由的嗎？

富士本　吧，理由和製作之前的特殊IC時是一樣的。超任等家庭遊戲雖然在畫像表了機能部份能以低價格達到高水準，但思考能力的部份和它相比就弱很多了。但是在開發了這樣的IC，把那弱點部份強化後，可製作更深奧的遊戲，而製作遊戲的方法又會否改變呢？這是我們考慮的首要理由。

另外，由於我們公司亦有鬧發街機，我們的想法是「街機的機體經常也要領導着家庭用機體才可」。所以，這特殊IC的開發，也是把在街機方面開發的新技術中，看看這部份能否放進家庭機盒帶內的實驗品之一。我覺得這和超級電腦與家庭私人電腦之間的關係是相同的。

——在開發中，相信會花了相當多的錢……。

富士本　是的。在某種意義上，我們是不計成本的來製作它。因為技術這東西是必需經常處於領導地位才可以的。第2名就已經是不行的了。在街機方面，我們也是以必需比其它機優勝才可的想法來製作的。我們公司的特色是技術能力是最高的。至於意念思考方面就稍為弱了……（一笑）

——我覺得並沒有這樣的事。是了，能否告訴我們以後會有那些軟件是預定會實際安裝這超級特殊IC 2的呢？

富士本　首先，第一作是森田將棋的續篇。這個是IC的開發同步進行中的。它會更快更強，相信會是現時最好的將棋軟件，請大家期待。

——除此之外，還想過會有什麼遊戲能發揮這IC的實力呢？

富士本　始終還是那些需要思考能力的遊戲吧。所以，相信還是圍棋之類會最適合。因為有這種速度，說不定圍棋會比將棋更適合的。總之就是因為比現時快的程度達2位數字。相信可做出有趣的東西來。

——模擬遊戲之類亦可做出有趣的東西吧。

富士本　嗯。由於它亦擅長於3D的東西，可以有「真實時間式3次元高爾夫」之類呢（一笑）。就是這樣的東西，用了這IC後便能輕鬆地完成。不過，這樣就一定不會成為一個把機能完全發揮，令自己滿足的遊戲了。

特別是在畫像的部份中，要利用這IC的機能時更是必需慎重考慮才可。

——以後亦期待再會有新的特殊IC開發呢。

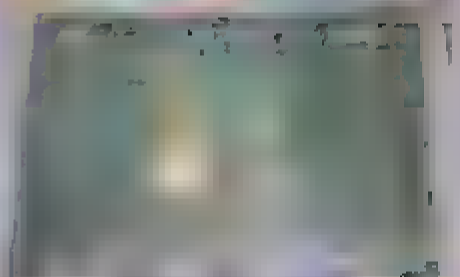
富士本　以現時技術程度來說，這可能已經是到達界限了，總之必需先把安裝在盒帶上的3大難題「消耗電力、價格、大小」解決才可。這個是絕對的條件。就算你比別人利害100倍，若每個要100萬日元的話，也是不可能安裝在盒帶上的。相反，若機能只有2倍3倍的程度便提高型式也是沒有價值的。若不是比之前已有的東西提高了2位數字程度的機能是不可的。若能把以上4個條件解決，便可以一開始就稱為是劃時代的東西。在這種意義中不是已經達到了界限嗎？

——原來如上。希望以後亦能玩到利用了你們技術能力的劃時代遊戲。今日真是非常多謝你接受我們的訪問。

LASERACTIVE [illegible]

[illegible] 的優點。

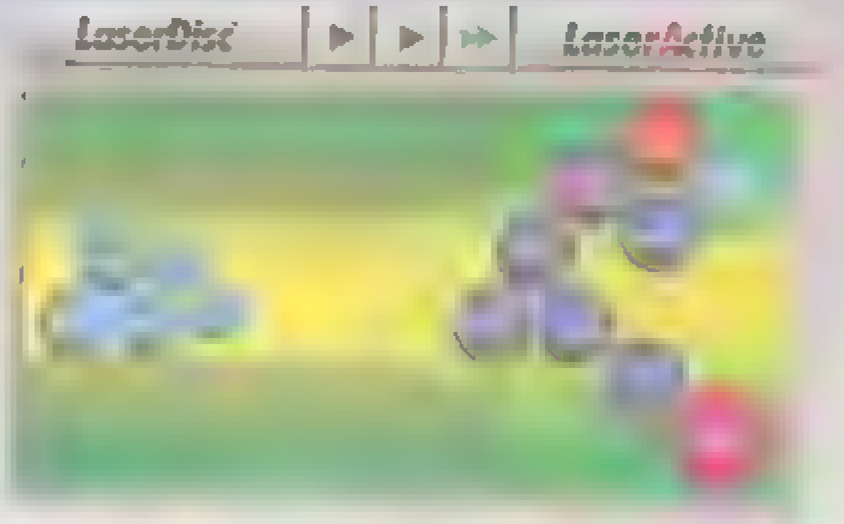
[illegible] 會場內，設置了這種 [illegible]



心舉行了「第五屆國際視聽展」。其中今年全年最受人注目的，要算是先鋒PIONEER公司展出的LASERACTIVE了。它們更於30日舉行了一次講解LASERACTIVE的座談會。本刊亦受到邀請到場參觀，會上除了有由日本來港的專業人員外，亦準備了不少有關LASERACTIVE的知識。因此，我們今次特別為大家泡製這專輯，讓大家對LASER ALTIVE有更深入的認識。

MULTI MEDIA和INTER[illegible]

要了解LASER ACTIVE的好處，首 [illegible] LT MEDIA [illegible] INTERACTIVE NULTIMED A若以字面 [illegible] 思，這是新一代娛樂機器的 [illegible] 玩遊戲或是只能看 [illegible]，甚至是一本電子百科全書 [illegible] 含義，例如以往大家看 [illegible] INTERACTIVE [illegible] 習方面。現時的 [illegible] NTERACTIVE的 [illegible]



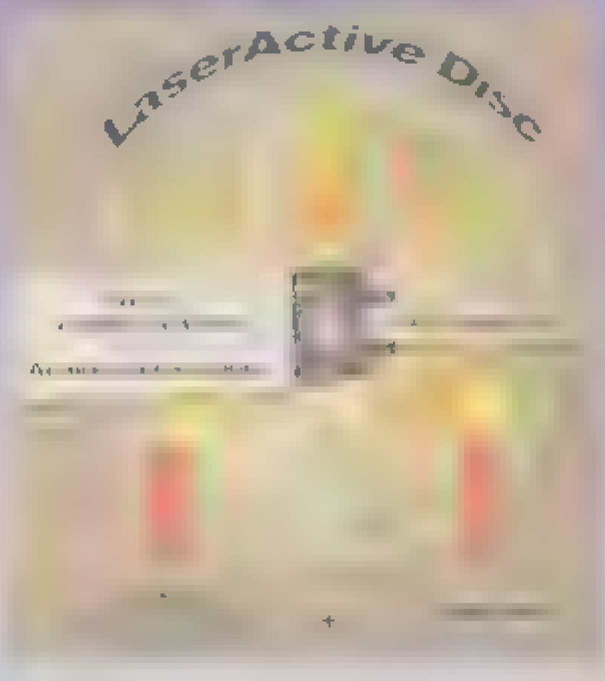
LASERACTIVE 的[illegible]何在？

事實上，[illegible]市場上已[illegible]有[illegible] MULTIMEDIA 及 INTERACTIVE [illegible] CD [illegible] 3DO 等，那麼LASERACTIVE又有什[illegible]佔優呢？其實這問題的答案，[illegible]

對了，就是LASER LASERACTIVE [illegible] 使用LD來作MULTIMEDIA的機種 [illegible] CD [illegible] ROM之中，資料的儲存極限是540M byte，如果用全部容量來存放靜止畫面，數目是大約7000枚。但是，在 [illegible]（LASERACTIVE [illegible]）之中，便可儲存108000幅靜止[illegible]，而且還可配上FM音源（CD-ROM [illegible] 靜止畫面 [illegible]）[illegible] LD [illegible] 靜止畫 [illegible] MULTIMEDIA [illegible] CD-ROM [illegible]

▍CD ROM擁有的優點在LASERACTIVE一樣有，而且再加上了LD的優點。

▍LD除了有540M byte的容量外，還可以有60分[illegible]及FM音色。



將[illegible]影像（ANALOG）的[illegible]加上數碼[illegible]

LASERACTIVE

的性能及現時的[illegible]

LASERACTIVE本身已是一架LD[illegible]而且也是LD機之中的高級機種，它擁有5種碟兼[illegible]力（12"LD, 8"LD 5"CD, 3"CD, CDV），設有[illegible]來播放CD 425線數高解像度，高[illegible]數碼音[illegible]，[illegible]附設遙控器。另外，[illegible]PACK，[illegible]PAC-K1「KARAOKE PACK」可[illegible]中唱卡拉OK，PAC-SIO「MEGA-CD PACK」可用[illegible]MD遊戲（包括MEGA-CD）同時亦能玩到[illegible]的MEGA-LD遊戲。PAC-N10「LD・ROM² PACK」則可玩齊各種PC-E HU咭，SUPER CD・ROM²以及LD・ROM²。不過，LASERACTIVE單是主機已經要89800日元，MEGA-LD PACK或LD・ROM² PACK亦各要39000日元，一般人是否能負擔得來倒成了很大疑問

PYRAMID PATROL

「就是主機的性能再高，沒有軟件輔助亦只是廢物」，這是我們經常強調的，軟件能否把主機的性能表現，同時讓大家產生購買欲，將會是一架機器勝敗的關鍵。LASERACRIVE為了達到軟件多元化的目的，設立了一個名為「多媒體創作人網絡MULTIMWEDIA CREATERS NETMORK（簡稱MCN）」由於製作LASERACTIVE軟件不一定需要具備專業電腦知識各種媒體上的創作人便可藉著LASERACTIVE的性能製作出心目中理想的作品。

MEGA-LD　　STG　TAITO　發售中

視聽展期間於會場內供人試玩之作品。遊戲舞台是火星內的金字塔，遊戲共分8版，據說在展覽期內若能打爆機的人，PIONEER公司送出全套LASERACTIVE作為獎品。不知有沒有人成功了呢？

THE GREAT PYRAMID

MEGA-LD　　電子刊物　PIONEER　發售中

電子刊物，以LASERACTIVE的映像，為大家介紹有4000年的古埃及歷史。這種生動的教學方法若能得到普及，相信一定會很受歡迎的。

I WILL

MEGA-LD　　AVG　PIONEER　發售中

以英國倫敦的寫實映像來進行的冒險遊戲。玩者的身份是一名偵探，你要在有限時間內把被偷去的臭氧OZONE產生裝置取回。遊戲可使用日文或英文來進行。

QUIZ ECONO SAURUS

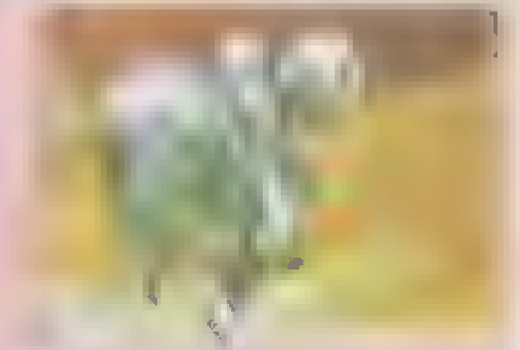
LD.ROM²　　ETC　HUDSON　發售中

一個以環境問題為題材的問答遊戲。在全7版之中，會出現一些環境空氣，「能源」等問題。每完成一版，被污染了的地球會逐漸回復藍色。

VAJRA

MEGA-LD　　STG　PIO

這軟件的製作部份是由DATAWEST公司負責的，形式類似PYRAMID PATROL是利用模擬動畫的高質素背景來進行的3D射擊遊戲。



MANHATTAN REQUIEM

LD.ROM²　AVG　RIVERHILL　SOFT　預定10月25日發售　9800日元

一個在私人電腦遊戲中有很高評價的冒險遊戲。主角要解開發生在鎮上的謎，遊戲中的40多人物全部會以對話進行，而對話更共有2400種之多。

HI-ROLLER BATTLE

LD.ROM²　　STG　PIONEER　預定10月發售

以直昇機駕駛倉視點來看的3D STG。控制瞄準器，將畫面上出現的敵機一一擊毀，擊落敵機時的爆炸場面及效果廣，都是只有LASERACTIVE才能做到的。

SPACE BERSERKER

MEGA-LD　　STG　PIONEER　預定10月發售

以CG映像為背景進行的STG。而且，還有LASERACTIVE獨有的完整故事設定。雖然現時公開的畫面只有很少，但肯定是一個可以期待的作品。

ANGLE MADE

LD.ROM²　　成人　PLANET　預定10月25日發售　9800日元

首先在撲克牌中賺取金幣，然後是進行輪盤遊戲。一旦停在指定位置，便能欣賞到3名AV女星的畫面。由於畫面有多少三级成份，似乎不適合小朋友了。

3D MUSEUM

MEGA-LD　　電子刊物　PIONEER　預定12月10日發售

這並非是一個遊戲，而是利用了視差，紅藍線畫或STEREO GRAPH等現有的一切立體映像手法，讓大家看到自然的背景！

MELON BRAINS

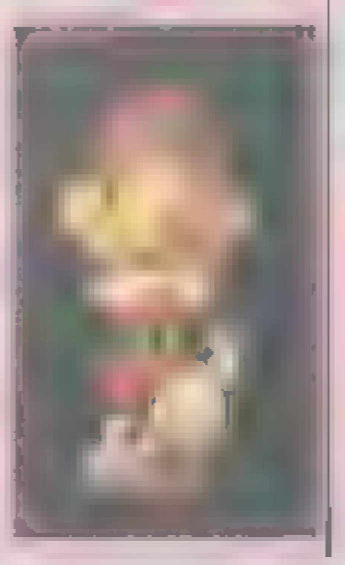
MEGA-LD　　電子刊物　PIONEER　預定94年2月10日發售

得到了海豚專家的協助，把有關海豚的生態，肉體上構造，不可思議的傳說等，把一切關於海豚的事情以映像向大家介紹的軟件。

GOKU

電子刊物　PIONEER　預定94年5月10日發售

MEGA-LD



利用這軟件，可把一些CG映像以不同的機能操作來看。在孫悟空的介紹下，對於世界上七大不可思議的事情作出了新解釋。

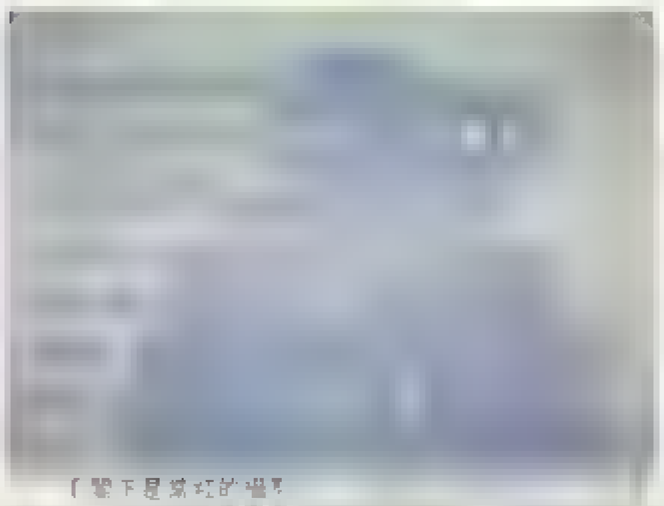
惡魔之審判

CD-ROM　　心理測驗　PLANET

先後預先設定好的20個項目中選出一項，然後回答大約5-6條問題，跟着，電腦便會向你解釋剛才的問題有什麼意義，並分析你的回答。

VIRTUAL CAMERAMAN

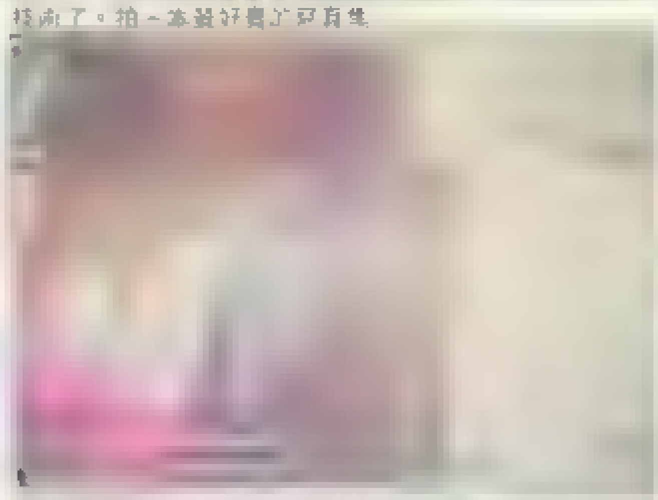
除了以上介紹的作品外，[illegible]作品「VIRTUAL CAMERAMAN」。講者當時為了介[illegible]作品更離開了坐位。因此，我們今次會詳細介紹一下這遊戲給大家認識，看看你認為這遊戲有沒有趣？



「[illegible]下是第一[illegible]」[illegible]內容是[illegible]拍一本最好看的寫真集

首先是選擇自己心目中理想的模特兒。

然後是和她談話，希望她能答應做模特兒。



若對方答應了，便會有一分鐘時間給你拍24張照片。由於對方會不斷擺甫士，要看準時機才好按快門。

[illegible]要的作品放進寫真集之中。如果[illegible]指定分數，便可向下一關挑戰。

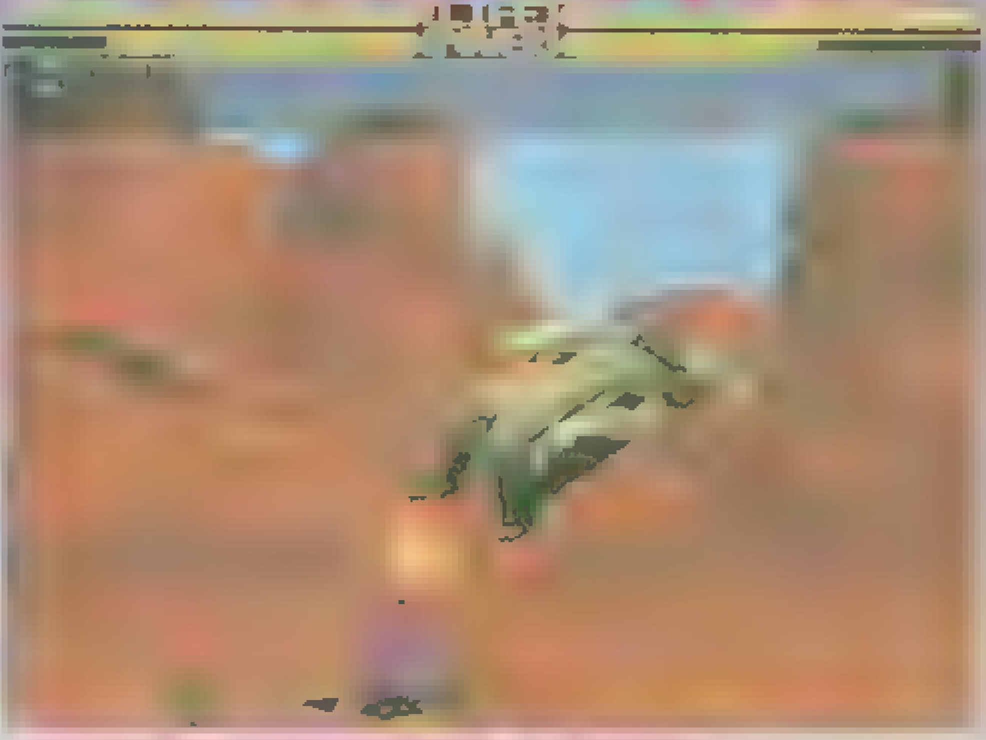
SUPER FAMICOM

龍珠Z 超武鬥傳2

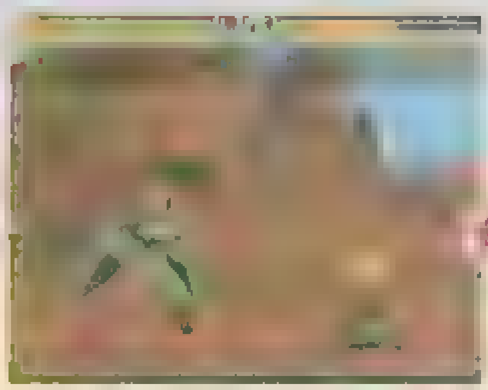
這是系列第2作的畫面

有華麗的必殺技以及廣闊戰鬥空間，令人難以忘記的「～超武鬥傳」續編就是這個。今[illegible]除了有新的必殺技外，亦追加了投技，因此，近接戰變得更重要了。對於這種投技，亦可在被摔的途中穩定下來再反擊的[illegible]。

看準機會，我摔！

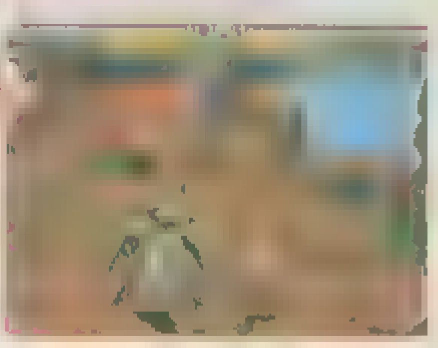


爆烈拳！



↑雖然和前作一樣是向左右連續出拳，但速度以及

↓特殊在前作中也有的必殺技，爆烈拳的攻擊力強化了。



新登場 武鬥傳模式

大家可玩到的模式全部共有3種。除了和前作一樣的對戰模式及可最多8人參加的錦標賽方式天下一武道會模式外，前作中以悟空為中心的故事模式，今次則變更為可從4名人物中選擇戰士的武鬥傳模式。在這模式中，會有把戰士強化的修行。

↓在新路遊戲[illegible]進行研[illegible]亦可修行的

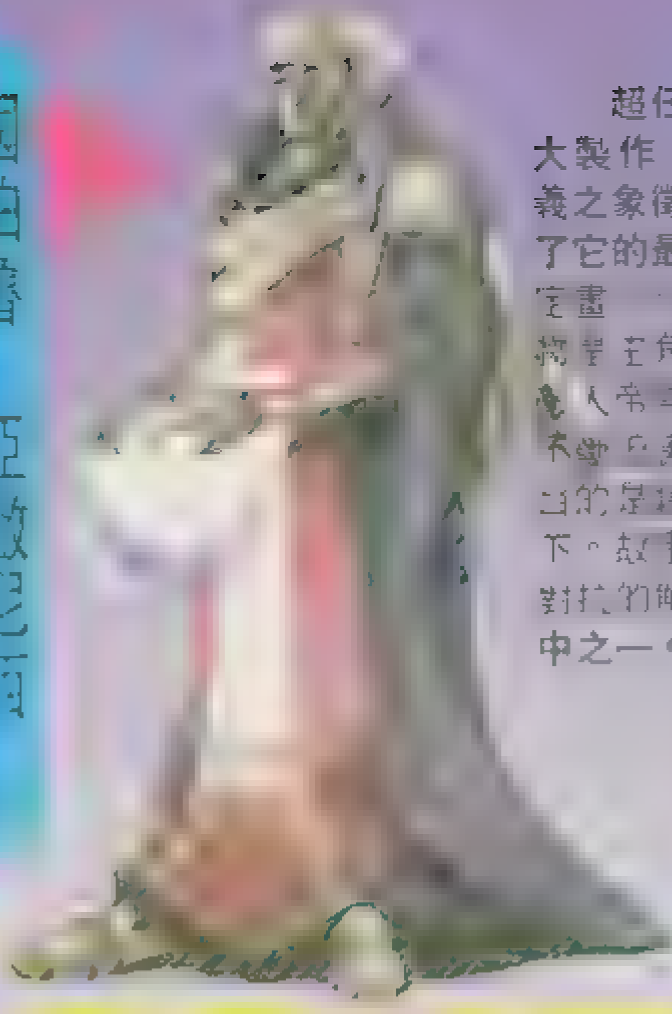
新路遊戲開始!!

今次可從4名人[illegible]

公開敵人和部份基本系統

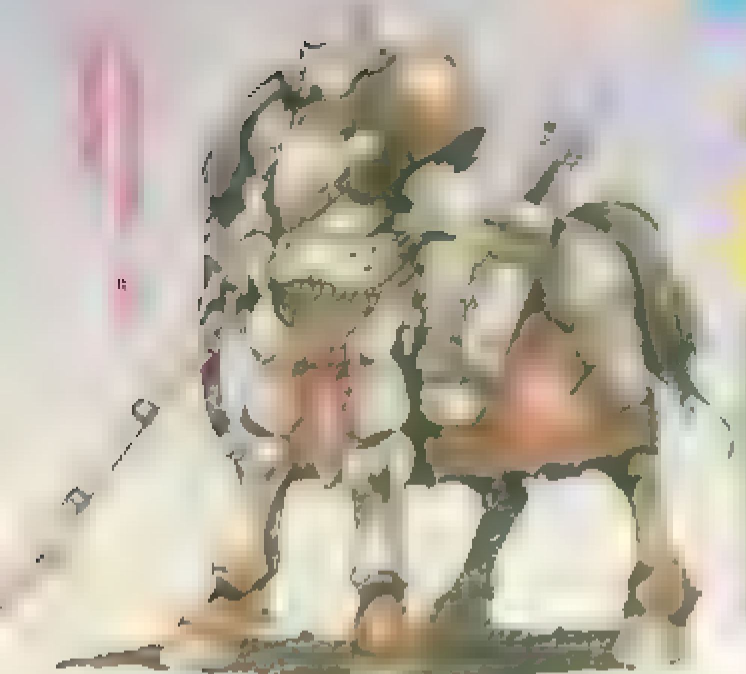
FEDA 正義之象徵

超任的最新SLG大製作「FEDA～正義之象徵」我們得到了它的最新畫面及設定畫[illegible]的人物[illegible]主角[illegible]的[illegible]人[illegible]、[illegible]中[illegible]也是其中之一。



國柏魯．亞撥尼茵

是帝國軍內部元老院的最高之成員，擁有強大的魔力。希望自己的[illegible]支配世界



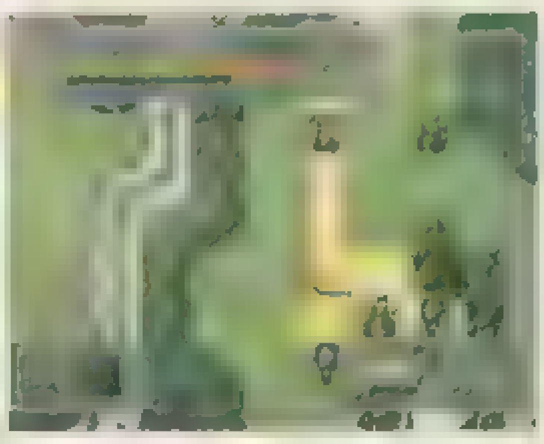
敵人的攻擊也是動畫！

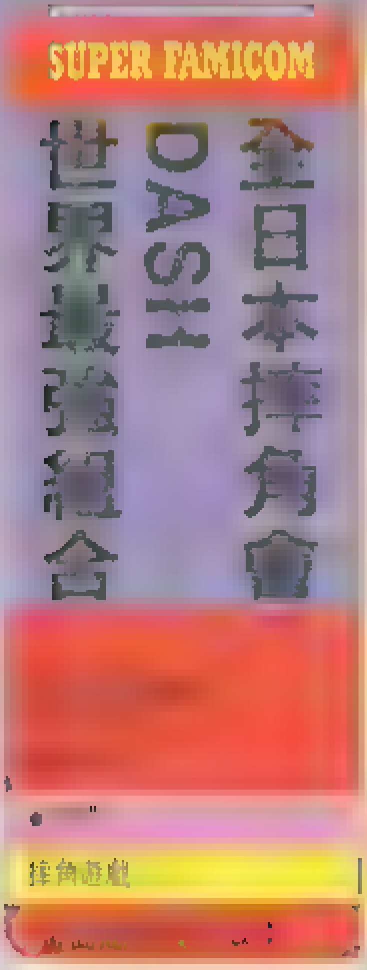
移動與攻擊都很簡單

因為每一名人物都是一個部隊，所以給各人物的行動指示，亦盡量以簡單為主。

在移動的場面中，人物可移動的範圍會以明暗來表示，攻擊時則會表示攻擊範圍。另外，攻擊用的武器可從多種之中選擇，自由地裝備來戰鬥。

決定作出怎樣的行動！





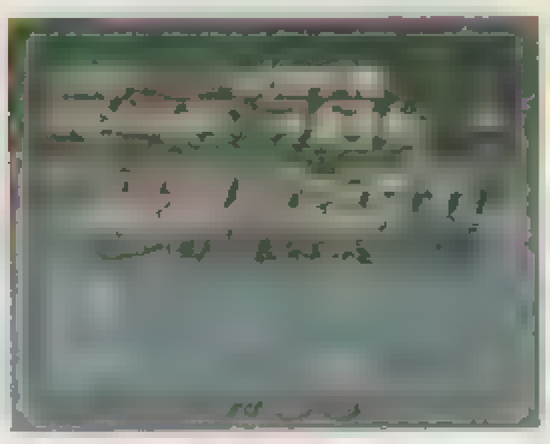
巨人馬場回來了

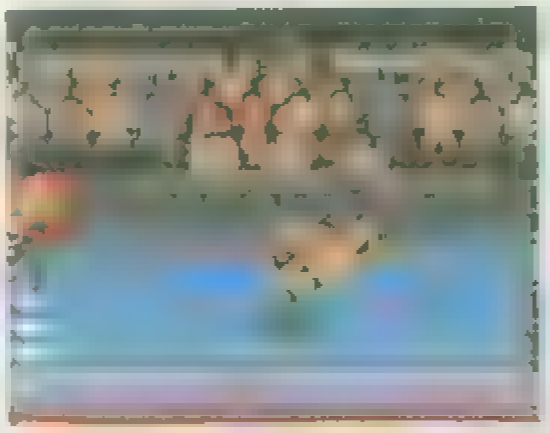
今年7月才推出的「全日本摔角」，想不到[illegible]推出續篇了。[illegible]在日本舉行的「世界最強[illegible]決定戰」而改為「～DASH～世界最強組合～」，除了有新摔角手加入，招式方面亦有所增加。

↑前作的「馬場摔角道場」亦強化了。在這裏先熟習基本招式。

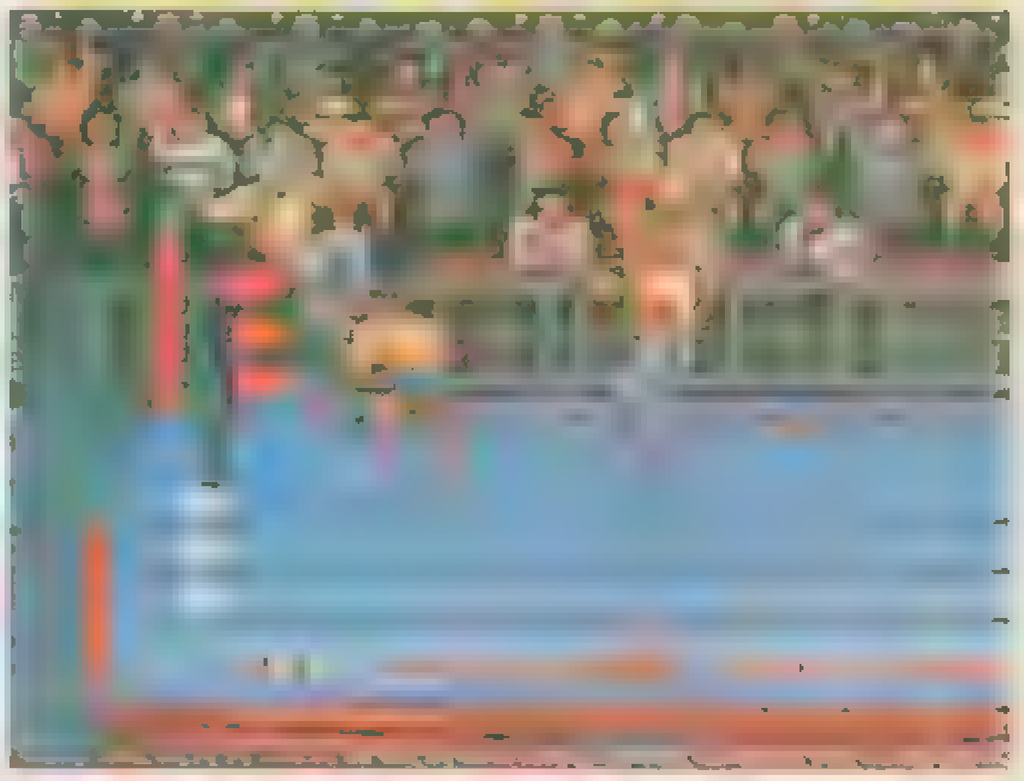
強化成DASH版本

這遊戲的魅力之一，是全日本摔角會的選手都會以真名登場。可操作的人物是16人，這雖然與前作是沒有分別，但其中有4人是換入了新人物的。另外，亦追加了新模式大混戰。使用了4打線後，便能用這玩法來進行4人同時的大混戰。

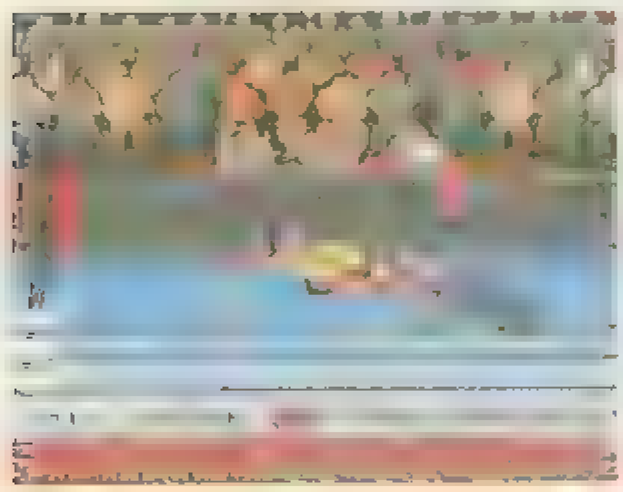


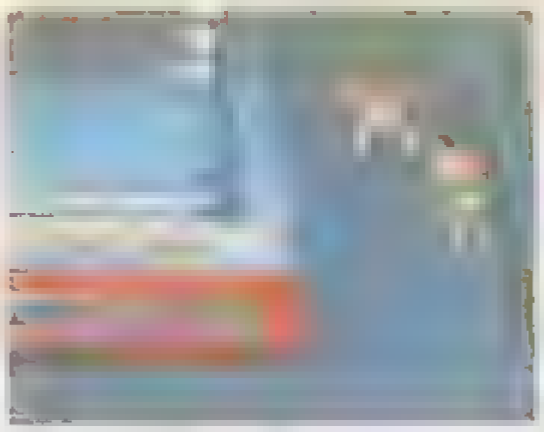


新春大混戰!!



場外亂鬥編



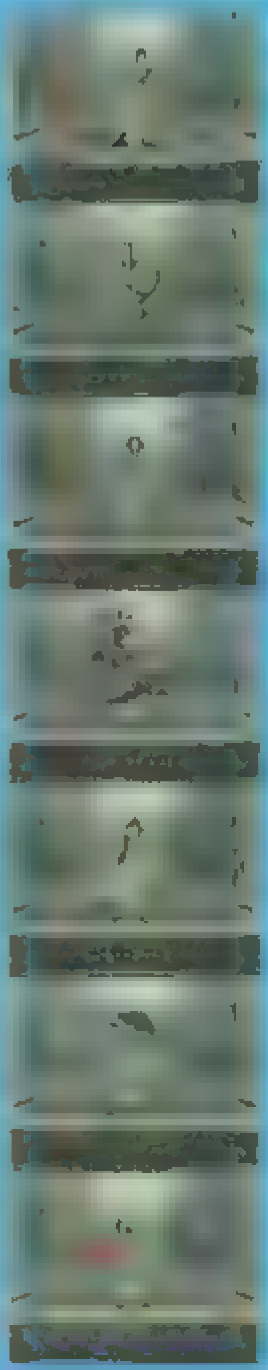


↑也可在擂台下決戰

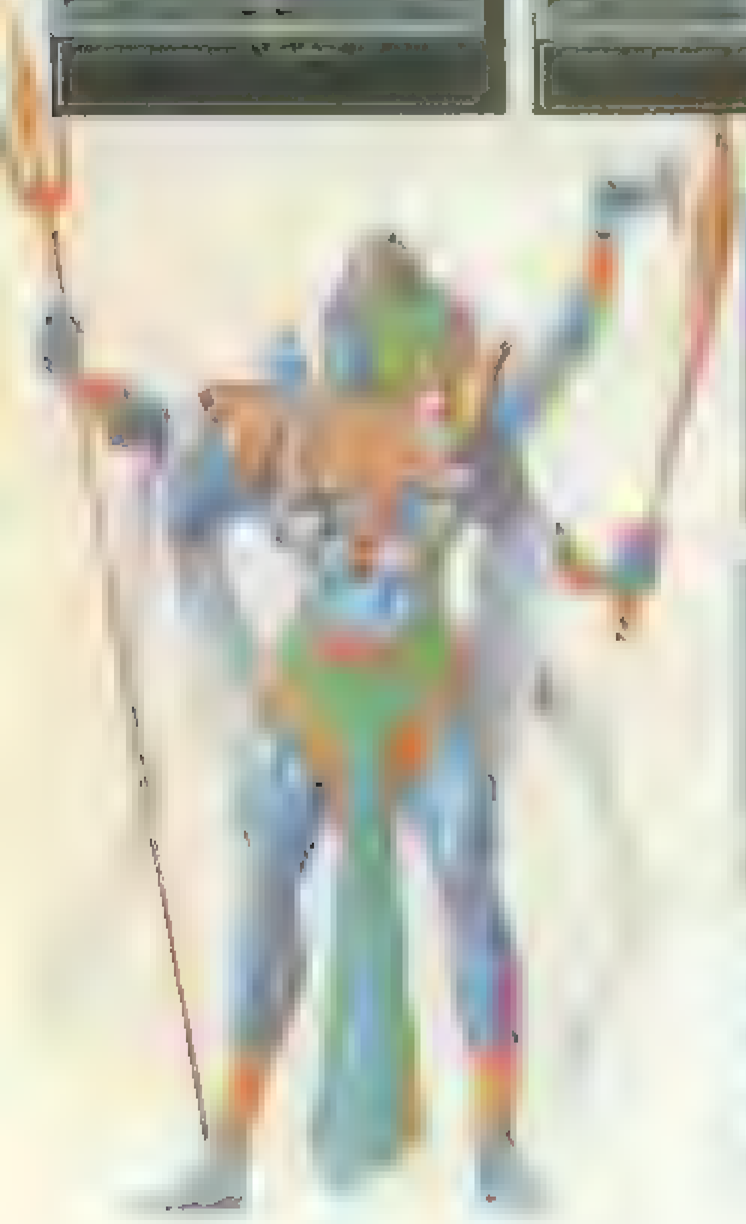
[illegible]打法出現！

SFC New SLG

魔神轉生



女神轉生世界的新發展，與「真・女神轉生II」一樣，有爆發性的畫面衝擊！



什什什什麼，簡直令人難以置信，這就是「魔神轉生」顯示其畫面魄力的3D場面了。與「真・女神轉生II」一樣，是一些前所未有地精密和華麗的畫面呢。在這種畫面下進行的SLG，單是想像便足以令人興奮了。

在日本剛舉行過的新作展覽會中，這魔神轉生亦有展出。雖然稱不上是極其充份的完成度，但業內人仕一致認定這是「怪物」作品的首選。不愧是背負了「真・女神轉生」超詳細世界觀的作品（因為這也是他們的金招牌，相信開發人員亦有很大壓力）。系統本身基本上是個戰爭SLG，吸引之處是它和「女神轉生」的關連。期待推出後的成績。

超級任天堂超級秘技大全

超級任天堂超級秘技大全

二級技

遊戲的3種樂趣

這個是不論是否已經爆機的人……首先，把專家模式EXPERT全部完成後會變成照片……畫面，……RESET重新開始遊戲。這樣，模式選擇畫面中會加入音樂測試的項目，可聽各種BGM。而且，在這裏選專家模式時，可從第21版的地圖開始玩。另外，還有一種秘技是不需事先爆機的，玩者只需在模式選擇畫面中同時按着十字鍵右方和R再去按A，部隊便會變成Q版人物，這秘技可在任何模式中使用。

同時按着十字鍵右方和R來按A

三級技

以黑色的高達來玩

SD高達2

輸入電源，待公司名的表示消失後，在標題畫面中出現遊戲名字之前，順序輸上、下、X、左、右、Y、B、A。指令成功輸入後會有特別的聲音，OPTION的等級設定中會增加了「BLACK」的項目。跟着選擇「1PLAYER」開始遊戲後，可使用選擇人物中沒有的黑色高達來玩。而且，CONTINUE可設定為無限。

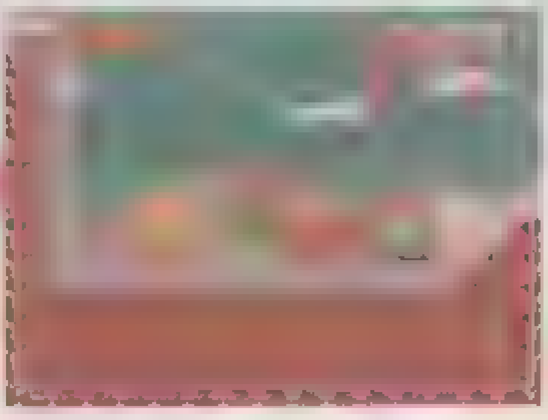
順序輸入上、下、X、左、右、Y、B、A。

超級回到未來2　三級技

介紹一個祕技給大家，令人物的剩餘人數可以一口氣增至99。

在標題畫面中選擇GAMESTART後，會變成照片上的畫面，在這裏，同時按B，X和Y掣。指令輸入結束時若有特別的響聲便表示已成功了。跟着開始遊戲後，剩餘人數的表示雖然是變成了8，但實際已增至99。

同時按X、Y和B掣

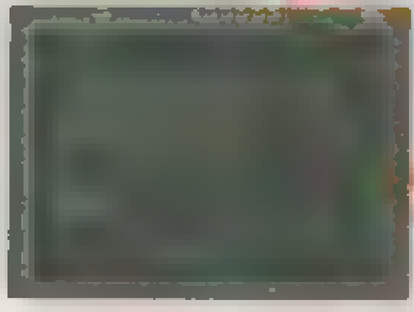


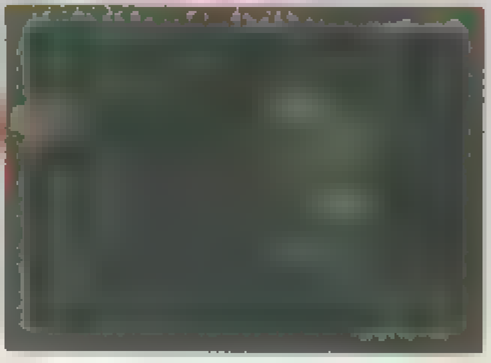
DARIUS FORCE　四級技

有一個隱藏的區域，是只會有首腦出現的。

輸入電源後，在TAITO的標誌表示的時間內，快速地順序輸入下、X、上、B、L、R、左、A。成功後會有特別的響聲，跟着照常的開始遊戲。這樣便可玩到ZONE X，全部8隻首腦會連續登場。

順序輸入下、X、上、B、L、R、左、A





「[illegible]」

美少女戰士　三級技

「美少女戰士」雖然可作3階段的難易度設定，但「容易やさしい」的難易度只能玩STAGE2。不過，其實是有辦法用這種難度玩至最終版面的。

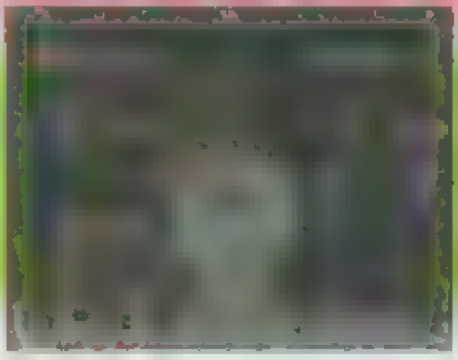
方法是在標題畫面中把浮標指向「人」，再按着X來決定（A、Y或START任何之一）。在一句合成聲音後，等級變成「友善なかよし」了。

這個「友善」等級，就如前面提到的，可用「容易」的同等難易度玩至最後一版，而且還可看到完結畫面。

這遊戲本來就不算難玩。有了這種祕技，就是再不擅長打機的人亦有希望爆機了吧……

按着X掣來決定

[illegible]級



看吧！這種體力！

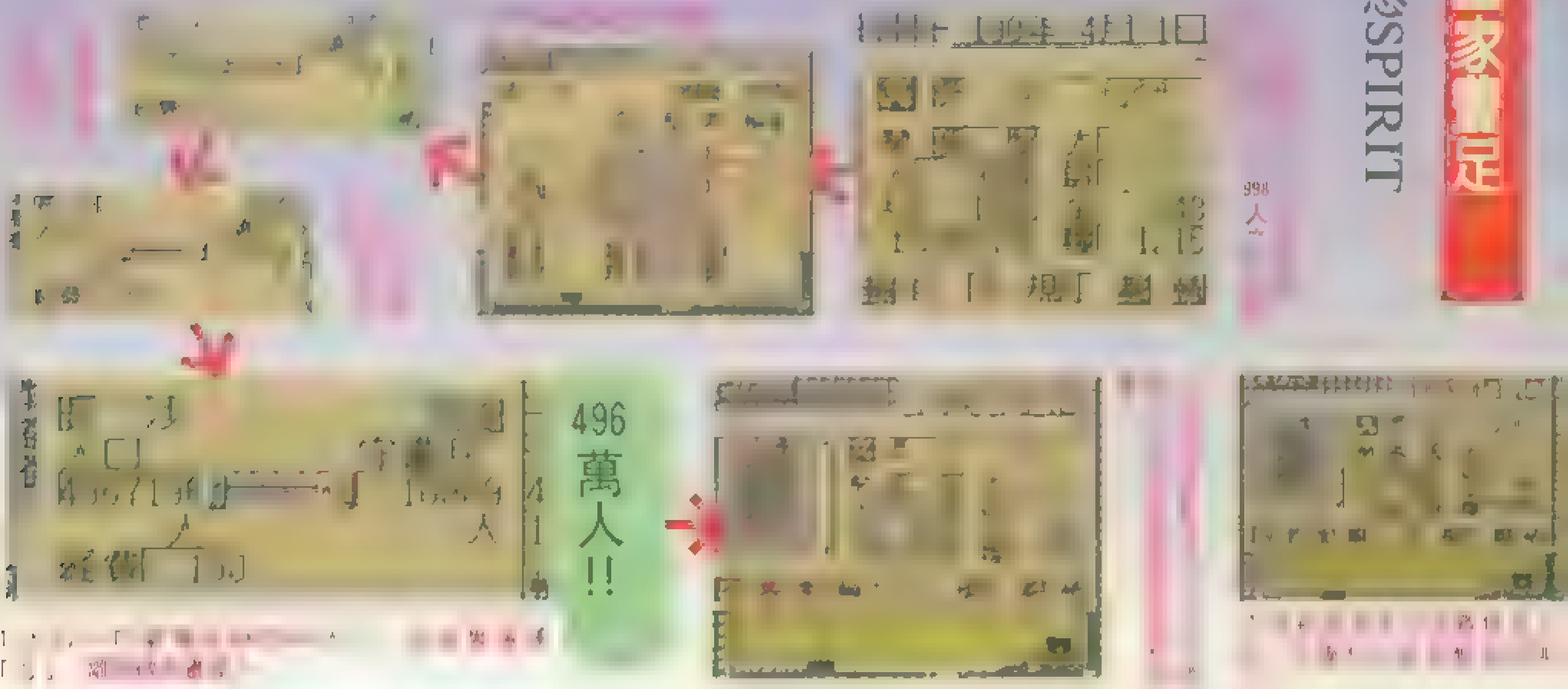
增加人口令國家穩定

三級技

天舞 三國志SPIRIT

這一個祕技可把郡國的人口增至厲害的數目，而且亦能增加金，兵糧及兵士數目。

嘗試這祕技有2種條件。第一項是把守備隊（在郡國中的兵士）的數目，比人口的一成少1～9人。第二項是把郡國的金達到比人口百分之一再多一以上的數目。具備了這些條件後便能徵兵。跟着，按着決定徵兵數目輸入棒左方的箭咀，令人減至0。若繼續按擊的話，今次的人口又會增至496萬以上的數目。離開了徵兵畫面後雖然人口會減至一半以下，但也會有235萬人以上。不過，若是在這狀態中過一段時間，就是不徵兵亦會令人口減至100萬。在人口降至100萬以下之前使用徵發，相信能輕易增加錢和兵糧。而且，這祕技只要有足夠條件，想再多少次都可以的



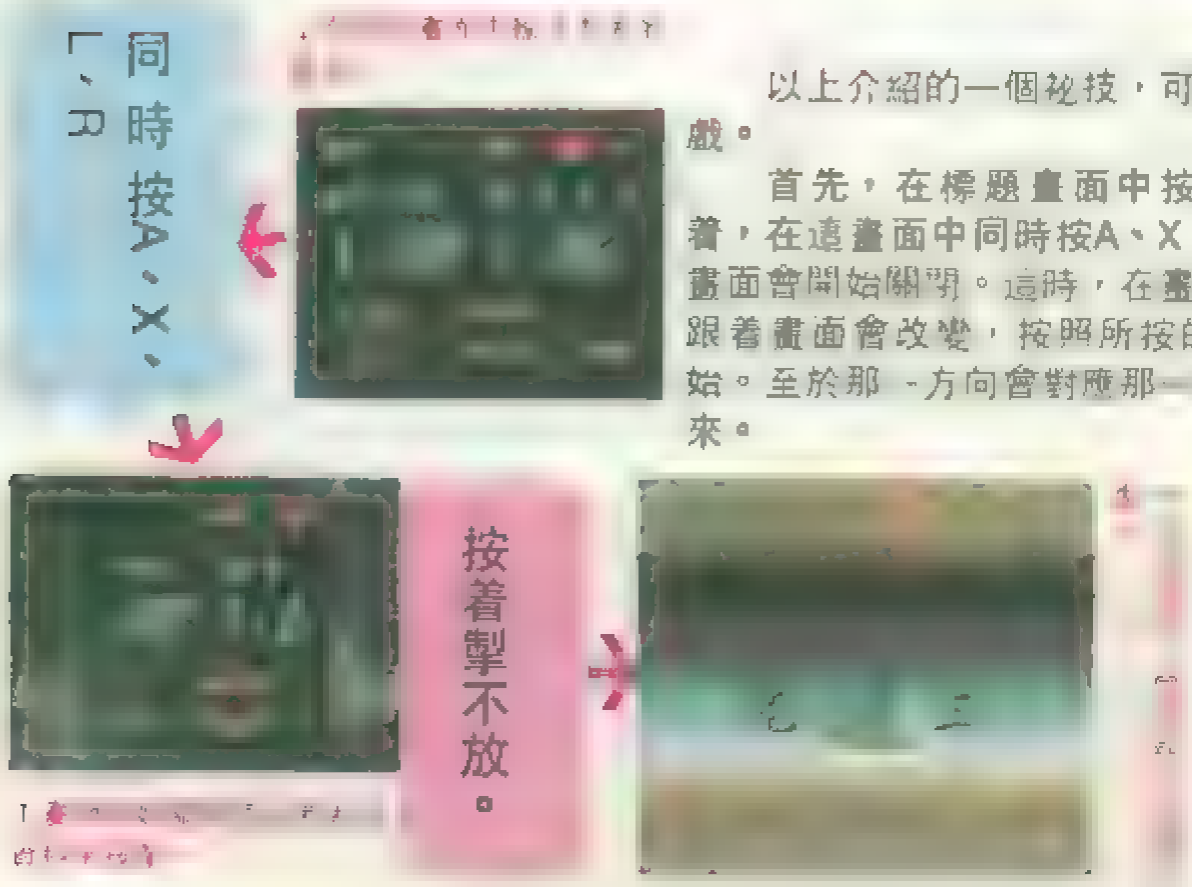
從喜歡的版面開始

四級技

第一武士

以上介紹的一個祕技，可讓大家從想玩的版面來開始遊戲。

首先，在標題畫面中按START，出現設定畫面。跟着，在這畫面中同時按A、X、L、R掣。輸入指令後，設定畫面會開始關閉。這時，在畫面完全關閉之前按着十字掣。跟着畫面會改變，按照所按的十字掣方向以不同的版面開始。至於那一方向會對應那一版，已在右下的表中列舉了出來。



開始的版面	按着的方向
卷一第2幕	右
卷二第1幕	下
卷二第2幕	左
卷三	上

[illegible]

杜尼哥之大冒險　四級技

給玩家介紹一個遊戲中有趣的祕技。

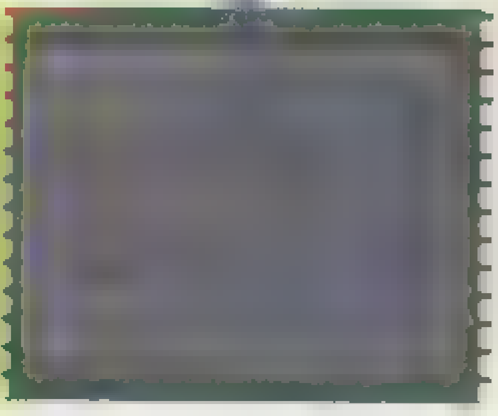
方法是先在OP畫面中等待杜尼哥的印。在[illegible]印出現的時候按A掣。這樣，平常只會是藍色畫面中出現的大堆杜尼哥有了顏色了。這樣開始遊戲的話，杜尼哥的家及城堡也會變色。不過，進入迷宮一次後再出來時，會回復本來的顏色。

[illegible]　TOM & JERRY　三級技

告訴大家一個有用的指令，即使碰上艱難的版面亦能馬上完成。

首先，在遊戲中的任何地方暫停，跟着是順序輸入L、X、A、Y、Y、B、R的指令。這樣，會出現過版時的音樂，變成計分畫面。這樣，不擅長的版面亦能輕易完成。而且，由於這祕技可使用多次，重覆使用下，亦可作為選版的方法。

在暫停了的狀態中，順序輸入L、X、A、Y、Y、B、R的指令。



完成！

[illegible]　美少女雀士　三級技

這是一個能作音樂測試，而且還可看到完結畫面的祕技。

在PASSWORD的輸入畫面中，把右下的2隻牌保持是白，其它的牌全部輸入西。這樣，便能作BGM測試。這時，把右下的白變成適當的牌再按START便能聽BGM。另外，若把畫面的白變成北北來按START，是可看完結畫面的。跟着，若把右下的2隻牌保持是白，其它全變成北，會變成效果音測試。選曲方法和音樂測試時是一樣的。

BGM測試

完結畫面

↑以這個狀態[illegible]

效果音測試

超任一族 金手指密碼

資料由超任一族及GAME HOUSE公司聯合提供。

1. **戰國傳承**
   不減時間　　：0B 20 5E 90 08 5C 50
   不扣人(1P和2P)：0E CE FB DF 01 33 B0
2. **DARIUS FORCE**
   不扣人：50 0B DA D1 10 12 10
3. **異星小子**
   不扣人：00 3B 4A DD D0 DE E0
4. **雷鳥拯救隊**
   第1,3,4,5排 { 不扣隻數：00 B4 CF 04 0A DD 40
   不減時間：05 91 0E 90 00 0F 20
5. **隔離屋個仔**
   不減人　：02 46 91 BE AE A1 C0
   不減能源：01 C0 1A 54 8A 54 F0
   01 C0 4A 54 86 41 70
6. **火焰戰士**
   不減人：00 34 7A D6 80 70 60
7. **太空英雄(SPACE ACE)**
   不減人：00 0D 2D 0D 9A DC 80
8. **巴洛戰士**
   不減能源：00 92 1E AE A6 40 20
9. **聖劍傳說II**
   1P+2P+3P不死
   所有敵人一劍即死
   A FILE：07 FC 0A D8 4E 1F 10
   07 FC 38 D8 2E 1D 20
   07 FC 6A D8 4E 3F 90
   07 FC 98 D8 2E 3D A0
   07 FC CA D8 4E 50 10
   07 FC F8 D8 2E 5E 20
   07 FD 26 B2 02 09 C0
   B FILE LE：04 01 69 E8 2E 1F 70
   04 01 92 2C 0F FD A0
   04 01 C0 0E AE AD 00
   04 01 FE AE AE AB D0
   04 02 2B D8 2E 12 20
10. **侏羅紀公園**
   不減人：08 0C DA DA 30 23 F0

11. 幻影英雄

不用夾機：02 26 7A D1 60 3E F0
02 4E EA D1 60 37 80
02 51 1A D1 60 39 C0

12. 亞雷莎II沈默之聖夢

不減人　：10 C4 BE 90 00 0E 10
不減能源：01 E4 AE A6 40 05 60
11 60 7E AE AE A7 C0
23 4B 2A D1 D0 95 B0

13. 帝國反擊戰

不用夾機：00 F3 A0 09 D8 B1 10
18 81 60 09 DF 0C C0

14. 忍者龜(格鬥版)

不用夾機：00 A5 06 40 DA 91 41

15. TOP RACER 2

不用夾機：FA 11 09 C0 D4 24 B0
F9 ED 6A 90 08 D5 90
0F 7F 69 C0 D4 27 80
P1無限TURBO：00 E2 FE 22 0A D8 C0
P2無限TURBO：02 69 5A DC 00 1C 9C

16. 美國隊長

不減人(1P+2P)：0B 3E BB D2 90 22 60
不減能源　　　：07 DF 49 C0 30 2B 20

17. 占美力量

不減人　：04 1F 9F 00 3E AE 70
不減時間：0D F4 7A 54 3D 07 E0
不減爆彈：06 81 8A 54 1E AF 00

18. GS美神

無限能源：2C 7E BA 58 A3 0B 30

19. 日落騎士

不用夾機：00 22 02 1A 90 08 C0
00 41 9A 90 08 DF 30

20 .淘氣雙妹

不減能源：06 3B 4A D8 B0 1F 00

最近有原裝PAL線超任到港，試用後；發覺有很多遊戲都玩不到，原來這些遊戲都加上了PAL PROTECTION。現特提供以下金手指密碼，修改後無論NTSC或PAL都OK啦！

1.裝甲騎兵：08 F5 8D 00 06 BC 20
2.日落騎士：01 24 A8 00 99 C2 10
3.孖寶射擊：00 04 E8 00 6A 91 D0
4.世界足球：03 5C 98 00 BA 2C B0
5.孖寶大全：00 03 08 91 08 0E 90
6.太空英雄：07 8F 68 02 3C 27 30
7.龍虎之拳：01 5B 8D 00 0C 2F F0
8.戰國傳承：08 09 78 00 38 28 C0

新作發售月曆表

By JJ & 葉Sir

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12日	ダイナミックスタジアム	火爆棒球場	SPG	SAMMY	8500日元
12日	スーパーUNO	超級UNO	ETC	TOMY	8500日元
12日	ファイナルストレッチ	最後直路 FINAL STRETCH	RCG	LOGIC	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9日	バトルマスター 究極の戦士たち	格鬥王～究極之戰士們	ACT	東芝EMI	9800日元
19日	達人 雀獣学園	達人 雀獣學園	ETC	VARIE	8900日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26日	デザートファイター～砂の嵐作戦～	沙漠戰機（沙風攻擊戰）	SLG	SETA	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26日	アレサ	艾尼沙	RPG	YANOMAN	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2日	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇編	超級日物麻雀2 全國制覇篇	ETC	日本物産	9800日元
[illegible]	[illegible] MASK OF THE SUN	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
25日	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～	鬼塚勝也超級VR拳擊	SPG	SOFEL	8900日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
下旬	オリビアのミステリー	歡樂拼圖	PZG	ALTRON	9800日元
下旬	魔神伝説 Zoku	魔神傳說Zoku	ACT	MAGIFACT	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] MONDAY NIGHT FOOTBALL [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
月	アWディライトフット	小猴歷險記	ACT	ASCII	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

3日	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ～	忍者龜格鬥版	ACT	KONAMI	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	NBA [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3日	スーパー麻雀2 本格4人打ち!	超級麻雀2正統4人麻雀!	ETC	I'MAX	8800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10日	リトル・マジック	小小魔法師	PZG	ALTRON	8900日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10日	競馬エイトSpecial～マル秘 馬券購入術～	賽馬SPECIAL～買馬秘笈～	SLG	MISAWA娛樂	9800日元
10日	ブロック	BLOCK	ACT	ACTIVISION	8900日元
14日	ファイアーエムブレム 紋章の謎	火炎之紋章	SLG	任天堂	9800日元
17日	夢幻の如く	夢幻人生	RPG	INTEC	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17日	ドラッキーの草やきう	可口可樂野球	SPG	IMAGINEER	9800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17日	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～	叮噹2～大雄之玩具國大冒險～	ACT	EPOCH社	8000日元
17日	ロックマン X	ROCKMAN X 洛克人X	ACT	CAPCOM	9500日元
17日	ホーリーストライカー	神聖戰士	ACT	HECT	8800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	價格未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

熊本城 Ⅱ

經銷或批發下列各種類型產品

各類型遊戲機

SUPER KID	APOLLO Ⅱ	PRO5	SUPER POWER
快打小子	阿波羅Ⅱ	PRO 5手掣	全攻型手掣

RF線 | 超任AV線 | S端子 | MD AV線 | 等等

各類型遊戲機火牛：

每一機種，每一牌子，英式，美式，歐式，110V，220V，應有盡有， 公司專車，專程送到

3½"磁碟批發

11M或12M | 零售：$4 批發：$特平！

最HIT最TOP超任雜誌：

超任一族

一切週邊產品：

有關或附屬遊戲機的各種產品

地址：高登商場59號舖 TEL: 7088889 FAX: 8843139

TURBO PRO 20
＊不需多餘DOS，可玩STREET FIGTHER II TURBO。
加拿大分銷商 IDD COMPANY
KOK RD. KOWLOON

BIG BOY

本店開幕至今已有半年，期間深受各街坊支持，深表謝意。以達謝意，現凡購物者，加二十八元正，可換取日本公仔一隻，換完即止。另本店一向有專人在日本搜羅一些遊戲盒帶、ＣＤ及有關產品，如有需要，可親臨本公司訂購。

地址：牛頭角淘大商場二期地下208Ａ
電話：7954512　7507936
ＦＡＸ：3052382

無敵飛龍

製造商：MARKWAY ELECTRONIC CO., LTD.
總代理：EMS
福仁商場36號舖

分銷商：熊本城
地址：深水埗高登商場59號
TEL ：7088889, 5688377
FAX ：8843139

原裝進口
歡迎批發及出口
經銷東南亞及美加
EXPORT & WHOLESALE
ARE WELCOME

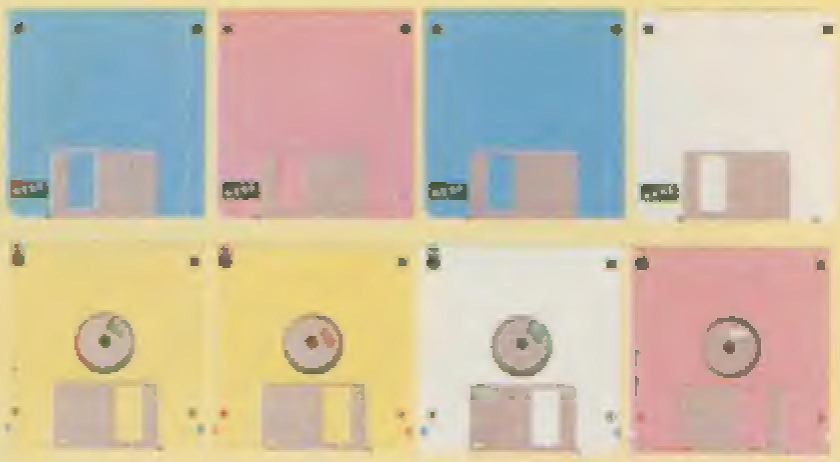
專業阿波羅搖桿
APOLLO PRO JOYSTICK
具街機感受能適用多款機種

超任UFO SUPER DRIVE 特約分銷

本公司提供完善之售後維修及保養

- 快慢動作控制
- 品質佳壽命長

日本進口，永久保用



數百款百變卡及卡機原裝日本進口，批發特平

日本雙面彩色磁碟，2MB容量
歡迎出口，價錢特平！

1.44MF2HD FORMATTED 2MB高質磁碟

磁碟總代理及阿波羅東南亞經銷商：

大生 NTSC 新大生公司 NEW TAI SANG CO.
SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON
TEL : 7207378
澳門特約經銷 ：星輝行　澳門新橋墨山街10號B地下　TEL:368048
EXPORT AGENCE : VASTLIGHT LTD / HONG KONG'S TRUE EXPORTING COMPANY.
(WRITE TO US IN ENGLISH,FRENCH OR CHINESE.) TEL : 6758751 FAX : 6757919

超級震撼

頂尖高手手掣系統終於面世

BATTLE KING

全部使用街機零件，保證百分百滿意。
高精密及超耐用電子部件。
採用現時街機所用之操控桿。
各按鈕附設獨立連射掣。
操控桿內特設避震裝置，超越市面上其他設計。
機身預置插槽接駁無線遙控及主機。
適用於超級任天堂上。

TPC

熊本城 深水埗高登商場59號 TEL 7088889/5688377 FAX:8843139

金裝超任

全新黃金配搭

超任主機行貨 十火牛 十金色手製

特價$1150

新發売

數量有限，欲購從速

批發：龍亭城
地址：深水埗高登商場 1 樓59號
電話：7088889, 5688377
FAX：7286395, 8843139